CINERGIE

il cinema e le altre arti

7

Laboratori Cinema e Multimedia dell'Università di Udine

FORUM
Editrice Universitaria Udinese

Indice

CINERGIE

il cinema e le altre arti

n. 7. marzo 2004

Direzione
Laboratori Cinema e Multimedia di:
Dipartimento di Storia e Tutela dei Beni Culturali, Udine;
Corso di Laurea DAMS, Gorizia;
Corso di Laurea in Relazioni Pubbliche, Gorizia;
Corso di Laurea in Scienze e Tecnologie Multimediali, Pordenone.
Università degli Studi di Udine

Comitato di redazione
Enrico Biasin, Giovanni Di Vincenzo, Roy Menarini, Leonardo Quaresima, Marco Rossitti

Redazione
Serena Aldi, Anna Antonini, Silvia Boraso, Ilaria Borghese, Piera Braione, Gabriella Camisa, Teresa Cannatà, Valentina Cordelli, Elisa Crevatin, Marco Cumin, Francesca De Luca, Livio Gervasio, Mauro Glavina, Laura Gobbato, Aldo Lazzarato, Alessandro Marotto, Francesca Reginato, Sonia Soldera, Simona Tell, Stefano Valongo

Redazione di «Risorse Umane»
Margherita Chiti, Francesco Di Chiara, Valentina Re, Anna Soravia

Hanno collaborato a questo numero
A. DL., Alice Autelitano, Stefano Baschiera, Alberto Bougleaux, Roberto Braga, Maurizio Buquicchio, Francesco Cattaneo, Maxime Cella, Maria Rita Fedrizzi, Davide Gherardi, Marco Grosoli

Redazione
c/o CINEMANTICA *Laboratorio Cinema e Multimedia dell'Università di Udine via Mantica, 3 - 33100 Udine tel. 0432-556648 fax 0432-556644 cinergie@dstbc.uniud.it*

Progetto e realizzazione copertina
Altrementi info@altrementi.it

Impaginazione e Fotocomposizione
Grafikesse - info@grafikesse.it

Stampa
Lithostampa, Pasian di Prato (Ud)

Forum
Editrice Universitaria Udinese Srl via Palladio, 8 - 33100 Udine

La pubblicazione è stata realizzata con il contributo dell'Università degli Studi di Udine, Dipartimento di Storia e Tutela dei Beni Culturali

«Cinergie» è presente anche sul sito www.connesso.it

ULTIMO SPETTACOLO

1 ***Asian*american: l'horror orientale a Hollywood**
The Ring di Gore Verbinski

3 **In assenza dell'autore**
10 (ten) di Abbas Kiarostami

5 **Nascita di una nazione: l'antiwestern di Scorsese**
Gangs of New York di Martin Scorsese

7 ***Dogville:* cinema (teatro e romanzo)**
Dogville di Lars Von Trier

CINEMA E LETTERATURA

8 **La deplorevole tendenza ad amare qualcuno**
Secretary di Steven Sheimberg

9 **Libri ricevuti**

CINEMA E MUSICA

12 **L'inquietudine del tempo che passa**
The Hours di Philip Glass

IN FORMA DI NUVOLE

13 **La fenomenologia del ratto**
Rat-Man di Leo Ortolani

PAPERS

14 **Lo scandalo della diversità**
Daniel Schmid e Pier Paolo Pasolini

16 ***Soljaris/Solaris***
Elementi per un'analisi comparata nell'era del remake

SOTTO ANALISI

18 **Realtà intollerabile**
Da Carrère a Garcia passando per Cantet: riflessioni sull'"affaire Romand"

19 ***E la vita continua:* un'analisi**

LE CITTÀ DEL CINEMA

24 XX Torino Film Festival - Torino
Una passione poco *marginal*: Julio Bressane
Un regista spartachista: John Milius a Torino

27 I Taiwan Film Festival - Roma
New New Cinema

28 XXI Bellaria Film Festival - Bellaria Igea Marina
Sguardi, figure e discorsi

30 LV Mostra internazionale d'Arte Cinematografica - Venezia
Solo il tempo di perdersi
Metodicità del caos
Pop melting pot
Ne uccide di più l'imbecillità umana del terremoto di Messina
Questi fantasmi

35 LIV Internationale Filmfestspiele - Berlino
Corpi in mostra

Speciale CINEMA e VIDEOGAME

Different Places/Different Rules

36 **Introduzione**

37 **Generi tra videgame e cinema**

38 **Full motion video: diegesi i frantumi**

40 **Una vita al massimo: *Max Paine*, il tempo e il cinema**

42 **Il videogame e il cinema. Frammento di mito, distruzione di tempo**

45 **L'avatar e la vertigine**

46 **Tre angeli alla console. Cinema, videogame e società: il caso *Charlie's Angels***

CAMPUS

48 **Elenco delle tesi di laurea discusse all'Università di Padova (a.a. 2000-2001)**

*Asian*american: l'horror orientale a Hollywood

The Ring (Stati Uniti 2002) di Gore Verbinski

Due studentesse passano una serata a chiacchierare stese sul letto; per vincere la noia, rievocano una leggenda metropolitana secondo cui circola un videotape spaventoso. Chi lo guarda riceve una telefonata e muore dopo una settimana. Una delle due afferma di averlo visto qualche giorno prima con alcuni compagni di scuola, e che il settimo giorno dalla visione scade quella stessa sera; ma quando l'amica passa dall'incredulità alla paura, la narratrice le confessa che si trattava di uno scherzo. Poco dopo apprendiamo che la ragazza diceva invece la verità: muore misteriosamente, e l'amica, testimone dell'accaduto, scivola nella pazzia.
Questo l'incipit di *The Ring* (2002) di Gore Verbinski, remake di *Ringu* (1998), film del giovane regista quasi esordiente Hideo Nakata, a sua volta adattamento del omonimo romanzo di Koji Suzuki, scrittore cui viene attribuito l'appellativo di "Stephen King d'Oriente". Il successo del film di Nakata fu tale da generare una piccola isteria produttiva, tanto che furono subito messi in cantiere contemporaneamente due sequel. Ambedue frutto di sceneggiature originali, raffazzonate per l'occasione con degli scampoli del romanzo capostipite, *Rasen* (1998) di Jôji Iida e *Ringu 2* (1999) dello stesso Nakata[1] risultarono piuttosto deboli, ma ciò non bastò a frenare la Ring-mania, che tenne a battesimo un prequel (*Ringu 0*, 2000) di Norio Tsuruta e un remake coreano (*Ring*, 1999) di Dong-Bin Kim, nonché una serie tv con ben due episodi pilota. Al Far East Film di Udine del 2003 è stato presentato l'horror coreano *Phone*, sorta di variante del prototipo (il telefono cellulare sostituisce la famigerata VHS), un altro film di fantasmi che fin dal titolo richiama i fasti del capostipite nipponico. Un successo di tale portata, che ha avuto i suoi riflessi anche in Occidente per ciò che riguarda i festival e il mercato video d'importazione, non poteva che spingere al remake hollywoodiano, primo di una lunga serie di rifacimenti di blockbuster nippo-coreani[2]. Ma come è stata condotta l'operazione? Quali sono le differenze rispetto ad un film che coniuga tecnologia e tradizionali topoi fantastici del Giappone?
La sequenza d'apertura del film di Verbinski è pressoché identica a quella dell'originale giapponese (d'altra parte, le adolescenti che parlano di ragazzi e di maledizioni sono tutt'altro che una novità nel cinema horror statunitense), tranne che per un aspetto: il *découpage* del film di Nakata, peraltro classico, viene trasformato facendo ricorso allo stile horror hollywoodiano degli anni Novanta. La tensione viene generata attraverso i meccanismi più abituali. Per fare un esempio, quando una delle ragazze va a chiudere il frigorifero che si è aperto da sé, la vediamo inquadrata in campo medio, e alla sua destra la sagoma della porta rimane fuori fuoco; d'improvviso si ode un rumore provenire dalle sue spalle: la ragazza si gira, e l'obiettivo della macchina da presa passa dalla messa a fuoco della giovane a quella della soglia della cucina, prevedibilmente vuota. Ancora: quando la ragazza viene uccisa, la vediamo attratta dall'acqua che dal margine inferiore di una porta chiusa fluisce lungo il corridoio dell'abitazione; una volta aperta la porta, vediamo un televisore non sintonizzato su alcun canale, dal quale parte un veloce movimento di macchina in avanti, come se si trattasse di una soggettiva che lo spettatore non sa a chi attribuire e che punta a tutta velocità verso la ragazza, secondo una sintassi tipica del cinema fantastico degli ultimi anni. Niente di tutto ciò nell'originale: nella prima sequenza del film giapponese leggiamo il terrore direttamente sul volto in primo piano della giovane vittima, che vede riaccendersi il televisore dopo che lei stessa lo ha spento, e la sequenza si chiude su un *frame-stop* in bianco e nero del suo viso terrorizzato.
L'operazione *The Ring* si presenta quindi come una traduzione, più che come un remake in senso stretto. Le caratteristiche stilistiche, iconografiche, narrative, simboliche e metaforiche proprie del film d'origine vengono traslate in quelle che si suppone siano le specifiche peculiarità di un film dell'orrore americano contemporaneo, creando un ibrido che francamente lascia perplessi: si pretende di trarre nuova linfa da un successo straniero, per poi normalizzarne proprio gli elementi più originali con il ricorso a stilemi paludati.
La protagonista del film originale è una giornalista che sta conducendo un'inchiesta sulle leggende metropolitane. Mentre intervista un gruppo di ragazzine sulla videocassetta maledetta, riceve la notizia che la nipote, cui suo figlio era profondamente legato, è morta misteriosamente. La donna e l'ex marito decidono così di intraprendere delle indagini, durante le quali entrambi rimarranno vittime — proprio come il loro figlio — della maledizione del video.
Il personaggio femminile subisce, nel passaggio dal film originale al remake, una distorsione che sembra alludere alle tematiche alla *Kramer contro Kramer* (1979, Robert Benton): mentre nel film di Nakata la giovane giornalista è un'attiva reporter che indaga sulla morte della nipote, Verbinski ci somministra lo stereotipo della giornalista così come appare codificato dal cinema americano contemporaneo. Fondamentalmente immorale, come solo una donna in carriera e per di più nel mondo dei media sa essere, Rachel, il personaggio interpretato da Naomi Watts, ci viene presentata per la prima volta mentre va a prendere in ritardo suo figlio a scuola; in questa occasione Rachel dimostra scarso interesse per i dubbi sollevati dall'insegnante sulla salute mentale del bambino, il quale disegna la cugina morta nell'atto di sbucare dalla terra per chiamarlo a sé. Inutile dire che, nel corso della vicenda, la protagonista non potrà che ravvedersi e iniziare a comprendere l'importanza degli affetti.
D'altra parte, alla figura del bambino è concesso molto più spazio che nel film d'origine. Il suo volto emaciato e lo sguardo perduto nel vuoto spiegano il perché: dovendo trasformare il bambino giapponese in un personaggio da film horror americano, lo sceneggiatore lo ha plasmato sul modello del piccolo Haley Joel-Osment di *Il sesto senso* (1999, M. Night-Shyamalan): un bambino precoce e introverso, tormentato da visioni inquietanti. In questo caso, il richiamo al film passato è sembrata un'idea così sicura che anche il ruolo del piccolo protagonista è stato ampliato.
Ma questo processo di traduzione iconografica da un personaggio al suo equivalente di successo produce risultati bizzarri nel caso della figura dello spettro, Samara (questo il nome occidentalizzato del personaggio).
La ragazzina-demone del film originale, Sadako, in patria ottenne un successo incredibile. I lineamenti del volto, perennemente nascosti dai lunghissimi capelli neri pettinati in avanti, la lunga tunica bianca simile a quelle dei fantasmi dei manga giapponesi, l'incedere lentissimo e cadenzato come quello di un automa (merito soprattutto dell'esperienza dell'interprete Inou Rie nel teatro d'avanguardia *Ban'yuu Inryoku*) le hanno fruttato una popolarità simile a quella che, da noi, riscosse negli anni Ottanta il mitico Freddy Krueger della serie *Nightmare*. La sua trasformazione nella Samara di Verbinski avviene su tre piani. Nell'originale, la protagonista si mette in viaggio per scoprire quale sia l'origine della maledizione, e approda alla casa dei genitori di Sadako, situata in un Giappone rurale, in contrapposizione all'ambiente della moderna metropoli in cui inizia l'azione. Il kimono dello zio e la stessa architettura della casa sono chiari

The Ring

segnali in questo senso. Che cosa succede nel remake? Anche qui la protagonista si mette sulle tracce dell'origine della maledizione, ed approda ad un'isola al largo della costa orientale degli Stati Uniti. Qui, per suscitare la sensazione di un'atmosfera tradizionale e antica, è stato prescelto, come set dei flashback su Samara e sua madre, un *côté* vittoriano. Lunghi vestiti con gonne a sbuffo, case coloniche di legno a vista: tutto, insomma, evoca forzatamente un clima ottocentesco, trattandosi di fatti accaduti sì e no dieci anni prima. Questa soluzione si può spiegare ancora una volta con l'intenzione di tradurre tutto ciò che di esotico e ignoto (perché, specificamente, giapponese) affascinava nel film d'origine in qualcosa di più familiare e riconoscibile, ossia di già visto in altri film horror recenti. La casa di Samara, il granaio in cui era rinchiusa, il suo modo di vestire, riportano alla mente l'atmosfera da primi coloni dell'East Coast che si respirava nei boschi di *The Blair Witch Project* (1999). Si fa riferimento soprattutto alla sequenza dell'intervista all'anziana donna all'inizio del film di Myrick e Sánchez, abbigliata quasi come fosse un personaggio de *La lettera scarlatta*.

Sadako, nell'originale, era un essere strano e indefinibile: era figlia di una "esper", come vengono chiamati i personaggi dei film e dei fumetti di fantascienza giapponesi che hanno poteri paranormali. La donna, che viveva in un villaggio di pescatori, passava lunghe ore sulle scogliere, dove aveva visioni premonitorie su terremoti ed eruzioni, e aveva avuto una figlia di cui nessuno aveva mai conosciuto il padre; secondo il fratello, si sarebbe trattato dei demoni di cui lei riceveva la visita mentre contemplava il mare. In uno dei flashback (una visione di Takayama, l'ex marito della protagonista, anche lui investito di poteri esper) vediamo all'opera Sadako bambina: anche lei, come la madre, è dotata di poteri paranormali, tuttavia anziché di predizioni si tratta della capacità di procurare la morte semplicemente desiderandola. Nella versione di Verbinski tutto questo è stato rimosso: i genitori di Samara sono persone normali, ma incapaci di avere figli. Nel film ci viene rivelato dai loro vicini che, dopo un viaggio misterioso, i due coniugi tornarono a casa con una bambina di cui non si conobbe mai la provenienza. La fusione di parapsicologia, fantascienza e paranormale, piuttosto diffusa nelle produzioni cinematografiche e fumettistiche del Giappone, viene insomma considerata inaccettabile per il mercato occidentale odierno: sono anni che non vengono più prodotti film sul tipo di *Fury* (1978, Brian De Palma), e quelli di *X-Men* (2000, Bryan Singer) e *Il sesto senso* non sono mondi che possano coabitare. *The Ring* punta allora su un'atmosfera esclusivamente demoniaca, tranne che per la fusione tra elementi soprannaturali e tecnologia, particolarità che contraddistingue l'horror dell'ultimo decennio.

Infine, il personaggio di Samara viene riportato ad un immaginario più familiare anche dal punto di vista fisico: quando esce dal teleschermo per uccidere Noah (che nel film di Verbinski è il corrispettivo del prof. Takayama), non ha più il volto coperto di capelli di Sadako, da cui traspariva solamente un occhio carico d'odio: vediamo invece un volto putrefatto che ricorda la Linda Blair de *L'esorcista* (1973, William Friedkin). Anche in questo caso ci troviamo di fronte al riferimento ad un recente blockbuster del genere, considerando che la director's cut *L'esorcista - versione integrale* è stata uno dei maggiori successi di pubblico del 2000.

Uno degli elementi più curiosi del trattamento di questo remake è il modo in cui è stato riscritto il passato di Samara. Nell'originale, il padre adottivo di Sadako, lo scienziato che aveva sposato sua madre per studiarne i poteri, uccideva la ragazza dopo il suicidio della donna, esasperato dalla rabbia omicida della ragazzina. Samara viene invece tramortita e buttata in un pozzo dalla madre, allevatrice di cavalli. La bambina infastidiva le bestie provocandone il suicidio con i propri poteri, e la madre aveva reagito prima relegandola in una soffitta del granaio con un televisore, poi sopprimendola. Questa modifica al testo originale è inquietante per due ragioni: prima di tutto il film sembra lasciar trapelare un'affinità tra il rapporto di Samara con la madre e quello di Rachel con il proprio figlio. La bambina pretendeva attenzione e lo dimostrava compromettendo il lavoro della madre; quest'ultima reagiva recludendola e, come Rachel, continuava ad anteporle la carriera. Il tema ultraconservatore della ricomposizione familiare, rispetto alla disarmonia creata dalla donna in carriera, assente dalla versione giapponese (anche se delle avvisaglie si potevano cogliere, al limite, nel rapporto di vaga sottomissione della protagonista nei confronti dell'ex marito), viene esasperato in questa versione fino a diventarne uno dei cardini. Viceversa, l'utilizzo nel film originale di tecnologie come televisori e telefoni, strumenti d' uso quotidiano che divengono ambasciatori di morte, viene qui stravolto in un'ottica moraleggiante, che ripropone lo schermo televisivo come presenza ingombrante e pericolosa perché domina il tempo libero e si sostituisce agli affetti familiari (si vedano la già citata sequenza del granaio, in cui i personaggi intervistati commentano che Samara, abbandonata alla TV, «non fu lasciata sola»; o quella in cui Rachel guarda sconsolata dalla finestra e vede, in una lunga e retorica inquadratura che sembra voler citare *La finestra sul cortile*, gli abitanti del palazzo dirimpetto al suo tutti avvinti dal proprio apparecchio televisivo).

L'impressione è che Verbinski e soci, dovendo necessariamente includere tematiche e contenuti familiari al pubblico occidentale, siano andati sul sicuro, virando la vicenda nelle cadenze, immancabili in ogni prodotto contemporaneo privo di originalità, della crociata antimediologica, o in quelle della dissoluzione degli affetti, sacrificati alla carriera (delle donne "in carriera", verrebbe da aggiungere).

Un ultimo appunto va fatto sul nastro incriminato: nel film di Nakata vediamo una serie di immagini inquietanti e misteriose, che vengono solo in parte spiegate dal resto della vicenda. Le immagini di Verbinski sono invece stranamente familiari: lui stesso ha ammesso che girarle è stata una delle cose più difficoltose dell'operazione, e che alla fine ha deciso di visionare alcuni film delle avanguardie storiche e di ispirarsi al loro stile. Ancora una volta, in normali film di finzione, si fa ricorso, per visualizzare situazioni oniriche o sovrannaturali, al cinema delle avanguardie.

Il remake di *Ringu* si propone quindi come una traduzione vera e propria. Un genere in crisi come l'horror contemporaneo si ispira sì al cinema asiatico ma, nel farlo, anziché mutuarne e valorizzarne le particolarità stlistiche (come accadde, per esempio, al cinema d'azione, che, tra gli Ottanta e i Novanta, "vampirizzava" sistematicamente i successi di Hong Kong), si limita a trarne spunti, situazioni, trame, da riproporre poi secondo la propria specifica ottica tematica e ideologica. A questo fenomeno possiamo trovare due ragioni: innanzitutto, i film dell'orrore provenienti dal Giappone sono pellicole che, spesso e volentieri, già citano lo stile di opere occidentali dei passati decenni (soprattutto di Dario Argento, che ebbe

enorme successo in Oriente alla fine degli anni Settanta con *Suspiria*; ma anche, ad esempio, di Sam Raimi[3]); in secondo luogo, il genere sembra avere bisogno prima di tutto di trame e sceneggiature, e alcuni nuovi horror asiatici, come ad esempio *Dark Water*, ne offrono di semplici e forti, anche se magari non originalissime. Si vedrà in futuro se queste nuove traduzioni dal clima cinematografico giapponese a quello statunitense confermeranno la tendenza in atto.

Francesco Di Chiara

Note

1. Nakata iniziò la carriera come assistente alla regia di nomi di punta del *roman-porno*, una sorta di genere cinematografico dalle inclinazioni sadomaso, seppur all'acqua di rose rispetto ai nostri standard attuali, sviluppatosi negli anni Settanta. Nel divertente *Sadistic and Masochistic* (2000), passato inosservato al Festival di Torino 2001, Nakata racconta con affetto i fasti del genere e intervista i suoi ex maestri e gli interpreti di film dai titoli bizzarri quali *La donna nella scatola I, II* e *III*, *Una moglie da sacrificare* ecc. L'inaspettato successo di *Ringu*, dopo il sequel di rigore, lo porterà a dirigere altri due horror, *Kaosu* (1999) e *Dark Water* (2002), quest'ultimo tratto da un romanzo del su menzionato Suzuki e presentato sia a Torino nel 2002 che al Far East Film di Udine nel 2003. Di entrambi si attendono i già annunciati remake statunitensi, e il successo di rimbalzo di *The Ring* occidentale è stato così forte da avere aperto nuove strade produttive al talentoso regista, che in questo periodo sta preparando il suo primo film americano.

2. Segnaliamo anche l'acquisto da parte del regista Sam Raimi del film giapponese *Ju On: The Grudge* (2003, Takashi Shimizu), terzo di una serie cominciata sul piccolo schermo nel 2000 con *Ju On*, sempre di Shimizu, altra storia di fantasmi giapponesi che si snoda tra un colpo di scena all'altro attraverso un'intricata struttura *à la Memento*.

3. In questo caso è proprio il sopracitato caso di *Ju On* ad incuriosire: si tratta di un film che deve molto ai primi episodi della serie *Evil Dead*, per il modo in cui farcisce un'esile trama di notevoli virtuosismi di regia e sceneggiatura, e per come rifiuta sistematicamente di narrare una storia definita raccontando nei suoi tre capitoli sempre la stessa vicenda; oppure spezzettando il ritmo dell'azione in tanti piccoli episodi con il nome di uno dei personaggi, i quali si concludono tutti in maniera identica (con la morte del personaggio in questione). Come gestirà Raimi la produzione di un film che di per sé omaggia lo stesso regista americano?

In assenza dell'autore

10 (ten) (Francia, Iran 2002) di Abbas Kiarostami

Cinema?

Dopo una prima sperimentazione in *ABC Africa*, Abbas Kiarostami con *10 (ten)* prosegue e anzi radicalizza la propria riflessione intorno al digitale. Riflessione che diventa subito pratica, concreta ridefinizione dell'istanza autoriale e della messa in scena al servizio di un'intenzione che è però, innanzi tutto, espressiva ed emotiva. L'interesse del nuovo supporto sembrava stare soprattutto, per Kiarostami, nella sua discrezione, nella possibilità di rendere la presenza del dispositivo cinematografico leggera, poco ingombrante, rispettosa del mondo extrafilmico: così, nel documentario dedicato agli orfani dell'Uganda, quello che di innovativo sembrava cogliersi nell'utilizzo del digitale era, in particolare, una sorta di disponibilità estrema della camera nei confronti del reale (della sua imprevedibilità e mutevolezza), disponibilità che prima il mezzo cinematografico stesso sembrava impedire o quanto meno intralciare. Eppure, *ABC Africa* si inseriva comunque in un filone documentaristico dai contorni riconoscibili, modellato su forme di "racconto" (anche di contenuti non finzionali) che sono quelle già note del diario, del resoconto, degli appunti di viaggio. *10*, invece, pur riprendendo quell'idea di presenza discreta e quasi invisibile che la tecnologia digitale conferisce al dispositivo cinema, sembra segnare una frattura profonda, e si stenta a collocarlo in una forma narrativa e cinematografica già delineata.

In *Ten* sparisce, letteralmente, il dispositivo, il "set": due unici assi di ripresa, corrispondenti a due camere digitali fisse, installate su un'unica automobile guidata sempre dalla stessa donna, Mania. Nessun esterno (se non in quel brulichio di rumori – la città di Teheran – che penetrano nella vettura e nella banda sonora). Nessuna manipolazione delle condizioni di luce o del sonoro. Spariscono il regista, gli attori, i tecnici: tutti coloro che hanno collaborato alla realizzazione del film vengono accorpati nei titoli, senza distinzioni, sotto il termine "équipe". È il cinema, allora, che sparisce? O il cinema così come lo conoscevamo?

Tra realtà e finzione: l'indecidibilità del testo

I «Cahiers du cinéma» sembrano sostenere con convinzione questa tesi, quando intitolano, in copertina, *Ten. La révolution Kiarostami*[1] (e, poco oltre, l'intervista all'autore *Elimination de l'auteur*[2]): «On a pu croire, dans *ABC Africa*, que Kiarostami allait s'engager, après d'autres, dans la voie du carnet de voyage ou du journal intime. C'était compter sans son ambition personnelle ni son amour profond des personnages. Il lui fallait impérativement trouver un remplacement viable à feu la mise en scène. Avec *Ten*, il invente du premier coup la vidéo-surveillance affective. Pour nous, c'est le nouveau nom du cinéma»[3].

Ma se l'assenza di messa in scena sembra richiamare il realismo integrale di un sistema di camere a circuito chiuso, è nella componente affettiva ed emozionale (preciseremo questo aspetto tra poco) che ritroviamo il cinema. Ma non solo: il cinema, il fare cinema permane nel momento della preparazione delle riprese e in quello successivo, quando il montaggio interviene a dare forma al mondo "narrato" (che il mondo di *Ten* sia *narrato* è, evidentemente, una considerazione di per sé problematica).

L'invisibilità dell'apparato permette a Kiarostami di affinare e concretizzare quell'idea di lavoro con attori non professionisti che era sempre stata sua: lavoro fondamentale, ma che si deve concentrare prima delle riprese, e che non deve mai intervenire durante. L'assenza del regista, dei tecnici e della macchina da presa consente finalmente agli attori quella spontaneità in grado di produrre un "di più" rispetto alle indicazioni date e alla preparazione svolta. Ed è quel "di più" che Kiarostami cercava e che il digitale sembra rendere possibile. Un gesto non previsto, una parola inaspettata, una reazione non calcolata, tutto quello, insomma, che l'attore-persona (e non personaggio) inconsciamente recupera dal proprio retroterra culturale e dal proprio bagaglio di esperienze. A proposito dei suoi "non-attori" Kiarostami scrive, nella prefazione alla sceneggiatura del film, che «ces non-acteurs, au lieu d'agir selon nos propres données et nos sensibilités, doivent ressentir une totale liberté d'action. Ainsi, je suis sûr qu'ils nous offriront, à nous réalisateurs-spectateurs, à partir d'un thème proposé des variations dépassant notre imagination. Leurs réactions spontanées s'avèrent de purs moments de cinéma qui ne surgissent que rarement»[4].

Eppure, la massima spontaneità coincide, paradossalmente, con il più meticoloso controllo: il confine tra realtà e finzione

10 (ten)

10 (ten)

10 (ten)

10 (ten)

10 (ten)

si fa profondamente ambiguo e del tutto indecidibile. I tragitti della vettura sono assolutamente realistici, cioè sono quelli effettivamente menzionati nei dialoghi: nel segmento n. 10, spiega Kiarostami, in cui Mania accompagna suo figlio Amin in piscina, Amin aveva bisogno che il tragitto fosse esattamente quello noto e riconoscibile; altrimenti, perdeva subito la concentrazione, e domandava come mai non si andasse *veramente* in piscina. Tuttavia, le battute di Mania, che vediamo frequentemente aggiustarsi il velo sul capo, sono suggerite o stimolate dallo stesso Kiarostami attraverso un'auricolare (che il velo nasconde): «C'est ce qui m'intéressait: tout est très controlé... et en totale liberté»[5].
La donna che interpreta la prostituta non è una prostituta, ma non viene mai inquadrata perché le prostitute vanamente interpellate dal regista avevano esplicitamente chiesto di non essere inquadrate.
A fronte di modalità di messa in scena che riducono tutte le risorse del filmico a due unici, fissi punti di vista sul profilmico, il montaggio (sebbene "ridotto" alla scelta binaria mostrare/non mostrare) sembra concedere allora un minimo margine d'intervento nel configurare e strutturare le situazioni dialogiche.
Il montaggio, tuttavia, riveste una funzione più forte nella messa in serie delle sequenze (è ancora possibile, con *Ten*, servirsi degli strumenti consueti dell'analisi filmica, e parlare di piani sequenza?). I rapporti temporali o i nessi logico-causali tra i segmenti non sono chiaramente esplicitati, e piuttosto riesce a dedurli uno spettatore continuamente sollecitato, ed invitato a mantenere un ruolo attivo in quel processo di cooperazione testuale che porterà alla produzione del significato (meglio: dei significati, non conclusi, solo possibili). Quelli che possono sembrare semplici rapporti di giustapposizione paratattica si rivelano, gradualmente, legami più complessi di una sintassi molto più articolata, e di un disegno che sta allo spettatore riconoscere, e ricomporre. In questa "sfida" ai codici della rappresentazione, lo spettatore è allora direttamente coinvolto. Perché *Ten*, con i suoi frammenti di realtà "informe", *messi in forma* con meticolosa maestria, è un testo indecidibile, profondamente attraversato da quell'irriducibile ambiguità (quella tensione) che lega l'immagine registrata all'immagine costruita, la storia vissuta a quella rappresentata. E nessuno spettatore è dispensato dall'inquietudine sottesa a questa ambiguità, dal disagio in cui ci costringe e dallo sforzo di provare a risolverla. «Ce film» ha dichiarato Kiarostami «a été créé sans être fabriqué à proprement parler. Sans pour autant être un documentaire. Ni documentaire, ni cinéma de pure fabrication. Ou bien à mi-chemin de l'un et de l'autre...»[6].

«Nous les femmes...»

Sono 10 i dialoghi che compongono il film, numerati in ordine decrescente: il 10°, il 5°, il 3° e il 1° si svolgono tra Mania e suo figlio. La circolarità chiusa della struttura (la fine richiama l'inizio) costituisce quanto meno una traccia della presenza discosta ma organizzatrice del regista, e rafforza quella chiusura che è della situazione diegetica: l'automobile, luogo che è insieme intimo (ci si siede vicini, ma ci si può anche non guardare se lo si preferisce) e coercitivo (non ci si può allontanare, a meno di interrompere il tragitto).
L'elemento strutturale della ciclicità rifluisce poi sul piano tematico e sulla figura del bambino, unico elemento maschile fisicamente presente nel film: quelli che all'inizio potevano essere letti come rivendicazioni o capricci infantili contro la madre, divorziata e ora unita ad un altro uomo, si rivelano alla fine "naturali" comportamenti indotti da un sistema patriarcale che si perpetua o, quanto meno, cerca di perpetuarsi inalterato: il senso ultimo rimane irrisolvibile, perché alla compiutezza della struttura corrisponde l'incompiutezza che è propria di ciascun frammento.
Gli altri passeggeri che si succedono sull'automobile sono tutte donne: la sorella di Mania, un'anziana che prega al Mausoleo, una giovane donna incontrata al Mausoleo, un'amica di Mania, una prostituta. Eppure, confinata nel fuori campo, è la presenza maschile che domina. Kiarostami non aveva mai riflettuto con tanta lucidità e tanto rigore sui rapporti tra i sessi in Iran, e non aveva mai, con tanta forza, affrontato l'universo femminile. «Les femmes" ha detto Kiarostami "sont souvent très attirantes pour le cinéma par leur beauté et leur complexité mais elles en sont aussi la respiration. [...] Je crois que jusqu'à présent je faisais des choix et qu'à partir de maintenant je prends vraiment des risques. En éliminant la femme de mon cinéma, j'avais pris une décision pas très intelligente. Ma découverte est un peu tardive mais elle est»[7].
I temi che attraversano i discorsi delle donne sono diversi: il ruolo di madre e l'educazione dei propri figli, la religiosità, la sessualità, il matrimonio, l'amore. Ma in ogni ambito è il relazionarsi con l'universo maschile ad essere problematico e cruciale. Ed ogni singola storia che attraverso le parole dette (e quelle non dette...) riusciamo a percepire, ad immaginare, si rivela come un diverso tentativo di determinare la propria identità di donna rapportandosi al mondo maschile (al proprio figlio, al proprio amante, al proprio marito). Ed è proprio questa necessità (o costrizione), apparentemente ineliminabile, di rapportarsi al mondo attraverso la mediazione di un soggetto maschile che Mania (e attraverso di lei l'autore, se *Ten* ancora ne ha uno) cerca di smascherare, rendere consapevole, e quindi superabile. Però non ci riesce. Mania guida ansiosa per Teheran, carica una prostituta, la interroga, poi una donna anziana, e domanda anche a lei. Ma non si trovano risposte. All'amica, appena abbandonata dal marito, grida: «Nous les femmes, nous sommes malheureuses... nous ne nous aimons pas... Nous ne savons pas vivre pour nous-même. Qu'est-ce que ça veut dire? Ça suffit! Tout ne peut pas se résumer à une seule personne... Tu délires! Dans une existence si vaste pourquoi dépendre d'une seule personne? [...] Nous sommes malheureuses... nous sommes accrochées. Quand on est petite, on est accrochée à la mère, puis accrochée au père... ensuite on est accrochée à un autre garçon, puis à notre enfant, on s'accroche au travail... comme des imbéciles!»[8].
Eppure, nel quadro di un sistema culturale di dominio che si delinea con nettezza, per quanto venga solo suggerito ed evocato, permane un fondo d'irriducibilità del sentimento. Per quanto Mania analizzi con rigore implacabile le dinamiche relazionali tra i sessi, il sentimento la costringe nella sua contraddizione consapevole di madre, madre di un figlio che proseguirà quell'ordine maschile al quale lei cerca di opporre una resistenza, e proporre un'alternativa. Non conosciamo le sorti di questo tentativo, ma siamo costretti ad interrogarci.
Qui, soprattutto, sta il cinema. In questa emotività profonda, discussa, combattuta che trapela da ogni storia. Nello sforzo immaginativo che viene richiesto allo spettatore, che non può vedere, se non indirettamente, ciò che le parole evocano, e nella libertà che gli viene concessa, di poter guardare e leggere quei volti denudati, ed annodare quei fili tra le storie che impercettibilmente si tendono.

Valentina Re

Note

1. «Cahiers du cinéma», n. 571, settembre 2002.
2. Patrice Blouin, Charles Tesson (a cura di), *Elimination de l'auteur. Entretien avec Abbas Kiarostami*, in *ibidem*, pp. 12-20.
3. Patrice Blouin, *Sur la route*, in *ibidem*, p. 23.
4. Abbas Kiarostami, *10 (ten). Scènario*, Petit bibliothèque des Cahiers du cinéma, Paris 2002, p. 9.
5. Patrice Blouin, Charles Tesson (a cura di), *op. cit.*, p. 15.
6. La dichiarazione è tratta dalla *brochure* del film, pubblicata da Groupement National des Cinémas de Recherche, con il sostegno del CNC (Parigi, agosto 2002).
7. *Ivi*.
8. Abbas Kiarostami, *op. cit*, pp. 72-74.

Nascita di una nazione: l'antiwestern di Scorsese.

Gangs of New York (Usa 2002)
di Martin Scorsese

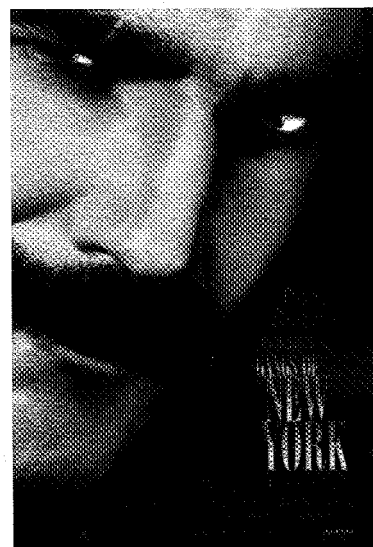
Poveri, immigrati, prostitute, orfani, ladri, assassini, mercenari si preparano alla battaglia per la supremazia, l'affermazione culturale e l'identità, in un tugurio malsano privo di luce, emblema della loro marginalità sociale. Il terreno di scontro è appena oltre quest'oscurità, oltre la porta, dove il buio dell'anonimato culturale è rotto dalla luce bianca accecante della strada innevata, terreno di formazione di una nascente società. Più che l'America, stanno nascendo la legge e la democrazia. È la metà dell'Ottocento – i fatti s'ispirano alla storia della Guerra Civile del 1860 – ma il clima di sospensione temporale dato dai riti, dalle regole orali dello scontro, dai valori e dai simboli che emergono dal caos della brutalità rinvia all'origine e alla ciclicità della condizione umana.
Tra il fango e la polvere delle strade e l'incuria architettonica, sembra di vivere in una situazione pre-sociale o, per riallacciarsi alla modernità (riferimento frequente nel film), quasi post-nucleare, nella quale si (ri)costruiscono in un'altra terra vincoli, legami, lingue, culti, rapporti, gerarchie e ceti di una cultura d'importazione che dissolve ogni traccia della civiltà del "passato" ed impone agli uomini il cruento cammino verso la civiltà perduta. Uomini del sottosuolo, che praticano nuovi riti attingendo alle poche memorie sopravvissute alla deriva culturale dell'immigrazione e che rinverdiscono un culto ancestrale: quello della violenza, per la supremazia e l'identità.
Un rasoio e poche parole rappresentano il testamento di padre Vallon (Liam Neeson) a suo figlio (Leonardo DiCaprio): «Il sangue deve rimanere sulla lama!». La violenza, la vendetta, le leggi di sangue, l'onore e l'appartenenza sono i valori che spingono una parte contro l'altra nell'America degli avi.
Per affrontare il tema della fondazione, Scorsese ricorre al libro omonimo di Herbert Asbury e ne sviluppa le tesi secondo temi personali, focalizzando l'attenzione su aspetti antropologici ed etnografici piuttosto che storici. Tesse perciò una trama dai toni epici, nella quale passa dal particolare al generale, attraverso simbolismi e metafore che riproducono uno spaccato della storia americana, e dell'umanità in generale, pessimista e tragico. L'universo è racchiuso nei Five Points, quartiere che riunisce l'umanità miserabile della New York del tempo. Le forze in campo sono molteplici, esplicite o sotterranee: la politica è già scissa dall'etica ed è intrisa di compromesso e opportunismo; la polizia diventa strumento corrotto del controllo sociale, mentre le lobby di potere governano nell'invisibilità dei salotti "bene" dei quartieri residenziali. A sintetizzare tutte queste opposizioni sta la rivalità tra i "Conigli morti" e i "Nativi", le bande più forti della città. L'una raccoglie in larga parte i nuovi immigrati, prevalentemente irlandesi ma non solo, l'altra i "locali", figli sì di emigranti, ma nati negli USA. Ad occultare la sostanziale uniformità di intenti, l'appartenenza a differenti confessioni religiose funge da elemento discriminante necessario a fomentare l'odio reciproco e la lotta per la supremazia.
Questa realtà, nel mondo della rappresentazione cinematografica, si fissa in una dimensione spazio-temporale ben precisa, ma i puntuali riferimenti nella diegesi del film diventano un elemento centrale nell'interpretazione dell'opera. Il tempo del film si ricollega idealmente a situazioni attuali o remote attraverso metafore e similitudini, mentre lo spazio è esplorato nella propria valenza simbolica.
Il film inizia nel 1846 e termina nel 1863, incentrando la narrazione sulle vicende del personaggio di Amsterdam Vallon, mentre il susseguirsi incessante di simbologie, gesti e valori ci riconduce sia alla condizione pre-sociale di un'umanità animalesca, rappresentata da lotte tribali con pietre, mazze e coltelli, sia alle non meno spietate dinamiche prevaricatorie attuate dai sistemi politici delle moderne democrazie occidentali.
Lo spazio è segnato da una puntuale connotazione simbolica ed espressiva. Gli interni divengono luoghi dell'identità e della personalità, mentre gli esterni sono gli spazi deputati all'esplorazione e alla conquista: ogni personaggio occupa uno spazio proprio, che lo identifica e lo connota socialmente, in opposizione ai luoghi dell'agone, rappresentati da strade prive di un ordine razionale e dove impera il caos dello scontro e della conflittualità. Chiese in rovina, immagine di una sacralità in costruzione, ricoverano e proteggono coloro i quali cercano l'identità sociale nella spiritualità religiosa (i "Conigli morti"), mentre le taverne, i negozi e i teatri, luogo del culto pagano del consumo, identificano i "Nativi".

Gangs of New York

Gangs of New York

Gangs of New York

Gangs of New York

Gangs of New York

Quest'aspetto dialettico e simbolico si estende anche alla funzione dei personaggi, che vanno delineandosi nella vicenda più per il ruolo svolto nella narrazione piuttosto che in relazione a tratti psicologici e caratteriali. Figure che attingono dal Mito una tragicità epica, le cui azioni e i cui fini si ritrovano costantemente rinviati ad un quadro più ampio: quello che fa riferimento ai ruoli, ai riti, ai valori dell'umanità. Sostanzialmente esautorati dell'arbitrio, essi si riscoprono non già uomini che compiono azioni, quanto piuttosto soggetti che sostengono funzioni, peraltro ininfluenti sull'ineluttabile tragicità del destino che incombe su di loro. Si esalta così il gesto-azione, e si dissacra l'interiorità spirituale e la supposta priorità del pensiero e della volontà umani nella determinazione degli sviluppi storici. La lotta è mitizzata, trascende il proprio tempo e si proietta nell'universalità della sofferenza umana. La centralità dell'azione e del gesto è ottenuta grazie alla funzione enunciativa della macchina da presa, che evidenzia ed accentua: seguendo, esplorando, isolando o rallentando.

La costruzione narrativa del film, assieme ai dettagli crudeli sulle brutture, sullo sgradevole, sulla sporcizia, sottrae la vicenda alle implicazioni eroiche che la caratterizzazione dei personaggi avrebbe potuto accentuare, e illumina proprio gli aspetti più sordidi e oscuri della conquista del territorio e della nascita della nazione.

Scorsese, insistendo anche sul costante riferimento all'attualità che ne rafforza la visione negativa, capovolge l'abituale prospettiva – mutuata dal western americano di stampo fordiano – con cui si guarda al mito della fondazione, e ce ne propone l'antitesi. Non c'è il graduale cammino verso la civilizzazione, da una natura selvaggia e ostile ad una cultura regolamentata. Non c'è speranza per il raggiungimento di un ordine fondato sulla legge. Non c'è l'unione nel rito collettivo, ma la dissoluzione nei falsi miti e nella violenza indifferenziata. L'umanità non procede linearmente e positivamente verso la civilizzazione, ma si affanna e si dibatte in una lotta perenne, in un percorso ciclico i cui elementi ricorrenti sono la conquista della civiltà e la violenza; che al tempo stesso persegue e smentisce questa prospettiva relegandola a illusione e utopia. Neanche il progresso tecnologico è funzionale alla civilizzazione: la tecnologia è uno strumento di controllo degli uomini, funzionale tutt'al più ad accrescerne le capacità offensive a proprio danno reciproco.

Scorsese, contrariamente a Ford e a molto cinema americano contemporaneo, non crede in un rito strutturante la società che non sia quello violento. Sembra anzi voler proprio denunciare la pericolosità del misconoscere tale attitudine dell'uomo. Nessuna stella brillerà sul petto dello sceriffo ad ordine raggiunto; la stabilità è solo una fase transitoria in cui le forze sociali rimangono temporaneamente in equilibrio per ripiombare nel caos universale e poi riequilibrarsi nuovamente. La violenza regna quindi su tutto, e l'affannarsi degli uomini ad escluderla o ignorarla è inutile e allontana solo di poco l'inevitabile.

La mancanza di speranza è il senso che fornisce a quest'opera il senso profondo della tragedia. Non c'è spazio per la fiducia nel futuro nella raffigurazione di un'umanità così guidata da forze ingovernabili e imperscrutabili. Il senso tragico della vicenda è dato dal fatto che la violenza non è una soluzione possibile o evitabile, ma una conclusione ineluttabile. È inscritta nel genere umano, da lì si arriva e a lì si tende, e una storia dell'uomo fondata sulla crescita civile-culturale si rivela uno sguardo fallace che denuncia, per contrasto, la sua assoluta incapacità di rinunciare a guerra e violenza. In ciò si può trovare un'unica variabile: la motivazione per la lotta indiscriminata. Gli uomini saranno sempre pronti ad abbracciare una qualunque motivazione, anche pretestuosa, per potersi accapigliare per la supremazia. Non sembra importante l'oggetto della contesa quanto la contesa stessa. Mancando la motivazione per la lotta ci sarà chi ne troverà di nuove, sempre più adatte alla situazione e sempre più imperscrutabili nella loro valenza oggettiva. Questi individui non sembrano più lottare per un oggetto, un valore o un motivo: la lotta è fine a se stessa, la lotta è il fine ultimo, lo scopo vivificatore dell'umanità.

I personaggi del film sono funzionali a questa visione. A partire da Bill "il macellaio" (Daniel Day-Lewis), sono tutti uomini che cercano pretesti per potersi combattere: religione, etnia, razza, o censo, facendo passare in secondo piano la plausibilità delle motivazioni.

Da eroi "attivi", latori di azioni strutturalmente funzionali al conseguimento di un risulatato, diventano sacerdoti di un rito che celebra la trascendenza della violenza e l'incapacità umana a dominarla. Come giustamente ha già notato Ezio Alberione[1], la lettura del film non può prescindere dal pensiero di Renè Girard e dalle sue tesi psicologiche ed etno-antropologiche sulla violenza, il sacro, la vittima sacrificale e l'indifferenziazione violenta nel mito e nella tragedia[2].

Il film autorizza inoltre una lettura socio-politica, laddove indica come conseguenza delle lotte tra gli uomini, per quanto diverse le une dalle altre, l'avvantaggiarsi dei medesimi poteri a scapito delle parti in lotta: le lobby, la politica, l'economia, la ragion di stato, così intesi come mostri leviatani creati dall'uomo, che finiscono poi per sopraffarlo.

«Se vuoi governare indisturbato, fai in modo che una metà dei poveri lotti contro l'altra metà», esclama nel film un ricco politicante in un salotto dell'élite cittadina, mentre la furia della guerra civile inonda le strade di sangue. Un concetto che, rievocando il tema ricorrente dell'uomo soggiogato dal proprio istinto omicida e ridotto a mero strumento esecutore di una volontà superiore, ricorda il *leit-motiv* del cinema di Stanley Kubrick. Le lobby americane del film riprendono quelle di *Eyes Wide Shut*, confermando, a due secoli di distanza, la loro capacità di agire al di sopra delle regole e di rimanere invisibili agli occhi del mondo.

Con l'omaggio al collega scomparso, anche Scorsese torna ad uno dei suoi scenari preferiti: i dualismi tra individuo e società, l'accettazione e il rifiuto, la soggettività e l'appartenenza al gruppo, in un sistema che plagia, schiaccia, opprime le individualità più esaltate. Il regista opera un'analisi così sistematica da imprimere al film il carattere di un'opera riassuntiva, che si pone alla fine di un disegno iniziato con *Taxi Driver, Toro scatenato, Quei bravi ragazzi* e *L'età dell'innocenza.*

Il film, inoltre, è pervaso di una forte valenza simbolica. Simboli di tutti i tipi, con intenzioni controverse: a volte si riallacciano al senso del racconto rafforzandolo con rimandi, a volte lo contrastano rilevandone la polisemicità. Aquile, stelle e strisce, croci usate come armi, carne, sangue e l'occhio di vetro di Bill con una moneta all'interno rappresentano al tempo stesso la grandezza del mito americano e le sue le miserie.

Su tutti s'imprimono i simboli della morte, nell'inquadratura finale, in un'ellissi di due secoli, quando croci e lapidi dei protagonisti assistono alla ricostruzione della città che cresce imperturbata sulle tombe dei suoi fondatori, in un epilogo apocalittico e premonitore che rivede lo *skyline* di una futura New York trionfare con le sue Torri Gemelle, che allungano la loro

ombra sulle ceneri del proprio passato. È stupefacente notare come un film che sembra nascere da una posizione critica nei confronti della società americana, come conseguenza alle recenti vicende belliche e all'attentato del World Trade Center, di fatto sia nato precedentemente. Ciò conferma Scorsese come uno dei pochi autori ancora capaci di guardare e interpretare la realtà attraverso i propri mezzi critici e analitici, figura moderna d'artista che funge da tramite tra il mondo, la realtà da decifrare e la società. L'aver fortemente voluto un kolossal, destinandolo perciò al grande pubblico, e il non aver voluto rinunciare per questo ad una visione personale, esalta e riconferma una delle peculiarità del cinema, che può ritornare ad essere spettacolo ed intrattenimento anche in presenza della componente "artistica".
La pellicola quindi riceve, dal riferimento alla tragedia dell'attualità, ulteriore forza e significato, funzionando anche come opera di rottura in un sistema che, nei momenti bellici, richiede al cinema una propaganda funzionale al disegno politico. Per questo mancano gli eroi invincibili, le rimozioni psicologiche, i lieti fini e al loro posto, simbolo tra i simboli del film, troneggia la figura del "Nativo" per eccellenza, Bill "Il macellaio", con la sua passione-culto per le armi e il suo occhio di vetro che nasconde lo sguardo dietro una moneta.

Livio Gervasio

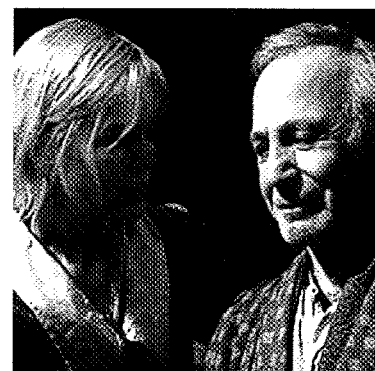
Note

1. Ezio Alberione, *Gangs of New York: la genesi funeraria di Scorsese*, in «Duel», n. 102, febbraio-marzo 2003, p. 8.
2. Renè Girard, *La violenza e il sacro*, Adelphi, Milano 2000.

Dogville: cinema (teatro e romanzo)

Dogville (Danimarca, Finlandia, Francia, Germania, Italia, Norvegia, Olanda 2003) di Lars von Trier

Dogville è un film bellissimo. Presentato a Cannes nel 2003 non ha vinto niente. Al Festival la durata della proiezione sfiorava le tre ore, mentre la versione uscita nelle sale italiane supera appena le due. Sarebbe interessante, a questo punto, riflettere sulle soluzioni distributive imposte allo spettatore, e quindi sull'antipatica politica delle distribuzioni, sulle prese di posizione degli autori (almeno quaranta minuti sono stati eliminati in questo caso) e su certe scelte che, per quanto giustificate appaiano, risultano comunque difficili da accettare (aprendo magari una parentesi sulle varianti festival-distribuzione decise dallo stesso regista, come forse in questo caso)[1]. Si potrebbe iniziare a risolvere in parte la questione con una attenta comparazione tra le due (per ora) versioni. Con il cronometro alla mano, per capire in quali punti sono stati tagliati quanti minuti: prendendo poi in esame punto per punto (o taglio per taglio), si potrebbero avanzare delle ipotesi per studiarne le conseguenze. Questa recensione si riferisce alla più mutilata e accessibile delle due versioni: quella italiana (non sono a conoscenza della durata del film negli altri paesi in cui è stato distribuito).
Cinema, teatro, romanzo: *Dogville*. Lars von Trier va *oltre*, in questo primo capitolo della nuova trilogia "America, paese delle opportunità", inserendo in un progetto assolutamente cinematografico le modalità narrative proprie del teatro e del romanzo. Un prologo e nove capitoli, un teatro di posa come unico luogo deputato al dipanarsi della vicenda. Voce narrante fuori campo, scenografia che disegna solo l'indispensabile: poche linee bianche sul suolo scuro individuano le case e le strade della provincia americana secondo von Trier (che non è mai stato in America). Ciò nonostante udiamo distintamente i suoni di ciò che non vediamo e cui il set minimalista si limita ad alludere: l'aprirsi e il chiudersi delle porte, il suono delle campane, lo scrosciare della pioggia. L'immaginazione diventa visione. La capacità di invenzione del mezzo cinematografico (Dogma), insomma, evoca la stereotipata provincia americana senza neppure doverla mostrare. Perché mentire

Dogville

Dogville

ancora, quando lo scopo è quello di recuperare la verità? Un elogio alla finzione, una vetrina di personaggi-abitanti in mostra, dai tratti caricaturali e stereotipati. I soliti personaggi che, cambiati di posto tra loro, come pedine, costituiscono da sempre quella provincia americana che il loro cinema nazionale ci ha fatto vedere e conoscere. Allo stesso modo Lars von Trier prende questi personaggi, li dispone e fa il suo gioco. Inizia a muovere-giocare-raccontare (nell'edizione italiana la voce off è di Giorgio Albertazzi) le statuine-pedine-personaggi in quello che un totale dall'alto rivela subito essere niente altro che il tabellone di un gioco di ruolo: i percorsi segnati, le case, la chiesa, il parco. Ma in questo clima così controllabile, assolutamente gestibile, relegato e claustrofobico ci preclude le regole del gioco. Si seguono gli sviluppi, si cerca di prevedere la prossima mossa di Grace (mi rendo conto che è riduttivo definire semplicemente meravigliosa Nicole Kidman in una delle sue migliori interpretazioni) e si è attenti a quell'equilibrio precario, alla continua tensione che stringe su quel luogo chiaramente indefinito. Von Trier fa altre mosse, insiste sui volti e sui dettagli, ci vuole far partecipi della partita, ci accompagna per tutta la proiezione quasi impedendoci quell'attraente sforzo intellettuale che il film richiede; fino alla spietata, agghiacciante e inattesa strage (mossa) finale. E per la prima volta nel film, mentre la città è cenere e morte (ma scenograficamente non molto diversa da prima), si anima il cane, fino a quel momento solo un disegno (anima?): dogville. Una vendetta meritata, cercata o voluta, tanto che ci si pone una domanda: ma l'America di Lars von Trier è interpretata da Dogville o da Grace?
Mancano i punti di riferimento della visione. L'assenza di una scenografia, di vincoli elementari e di confini fisici visibili porta a sconfinare oltre la storia ed il gioco. Ritorna Brecht, la finzione come straniamento, il guardare oltre, il cercare altrove, oltre l'esageratamente finto e caricaturale, il punto di vista soggettivo, lontano dagli schemi, in cui si percepisce la volontà di un obiettivo chiaro che lo stesso von Trier sembra non voler lasciar cogliere. Non pone i confini all'interpretazione, che inizia da un punto (critico) chiaro, e che si spinge dal passato più remoto al contemporaneo di oggi.
L'America di provincia, terra dell'accoglienza e dell'integrazione ma capace della più bieca falsità e del più cinico consumismo, apre infinite discussioni su molteplici significati. La (in)tolleranza, le difficoltà di integrazione di Grace, sono paradossali ma assolutamente pertinenti e metaforicamente ineccepibili. Dalla distruzione delle statuine (che Grace ha ottenuto con tanti sacrifici) da parte delle stesse statuine-personaggi, fino all'abuso sessuale istituzionalizzato, passando per tradimenti, infamie e prove d'amore. Solo quando il film si chiude sui titoli di coda von Trier libera lo spettatore. Togliendolo dalla finzione e mostrandogli la realtà, il regista lascia libero sfogo alle interpretazioni fino a quel momento inibite dalla visione. È come se volesse accompagnarci, con i titoli di coda che si collocano nella zona intermedia tra il cinema e la realtà, all'uscita della sala.

Alessandro Marotto

Note

1. Mi riferisco al confronto tra la versione europea e quella americana del dvd di *Shining*. Cfr. Matteo Visato, *Shining e il suo doppio*, in «Segnocinema», XXIII, n. 122, luglio-agosto 2003, pp. 9-12.

La deplorevole tendenza ad amare qualcuno

Secretary (Usa 2002) di Steven Sheimberg

I titoli di testa e di coda de *La pianista* di Michael Haneke ponevano l'accento su una questione importantissima: la fondamentale rilevanza della frammentarietà dell'immagine, sia essa immagine vissuta in prima persona o attraverso lo specchio del cinema.
I suddetti titoli venivano proposti allo spettatore impartendogli una rigorosa lezione. La musica di Schubert o il silenzio, il bianco o il nero, gli stacchi veloci e improvvisi, che avremmo poi ritrovato come marcatori insostituibili dell'intera pellicola, diventavano così gli elementi attraverso cui introdurre o prendere congedo dalla vicenda e, soprattutto, dalla sua protagonista. Di più, essi erano parte integrante della complessità del personaggio. Frammenti, appunto.
Secretary, prima opera di Steven Shainberg a giungere in Italia, è interamente composto di frammenti che ci raccontano "dall'interno" il personaggio principale.
Si capisce subito che qui non c'è spazio per i bianchi e i neri del film di Haneke, perché c'è una fondamentale differenza: mentre là si procedeva per antitesi, qui invece ci troviamo in presenza di una serie di dettagli perfettamente contigui e continuativi.
Abbiamo così a che fare con due donne e due opere che sperimentano costantemente un'idea di limite; due film che, si potrebbe dire, sono quasi "costruiti" su questa idea e che riescono comunque a sviluppare la vicenda che raccontano in modo splendidamente opposto.
La pianista di Haneke, Erika Kohut, che ha il corpo nervoso e i lineamenti dipinti di Isabelle Huppert, non è Lee Hollyway, la segretaria di Shainberg. L'elemento che principalmente le allontana è il fatto che Erika non è un personaggio "in crescita", com' è invece Lee.
I limiti coi quali si confrontano le due donne probabilmente sono limiti autoimposti e fortemente voluti, necessari; ma il nocciolo è che, ad un certo punto, in una di loro subentra il bisogno di apportare qualche modifica al proprio operato. La differenza sta qui: Lee non abbatte le sue barriere (ingiusto e impensabile), ma le rimodella attorno al suo nuovo apparire. Erika, invece, rimane immobile, impassibile e l'unica cosa che può fare è uccidere il suo cuore.
In *Secretary* cuori da uccidere non ce ne sono, ci si limita ad un corpo da ferire con abilità, quel tanto che basta per procurarsi piccole sofferenze che diano visibilità al proprio dolore. Ogni ferita rappresenta un fondamentale bisogno di ordine e disciplina, ogni taglietto accuratamente eseguito, simmetricamente realizzato, disinfettato e coperto da un minuscolo cerotto, diventa parte di un mosaico superiore, di una scrittura essenziale che passa prima di tutto per il corpo di Lee, che è cosa sua e sua soltanto.
Tutto quanto muove a partire dai suoi grandi ed azzurri occhi, dalla sua figura curva su se stessa, dalla Lee spigolosa che all'inizio del film vediamo sistemarsi il vestito e aggiustarsi i calzettoni aspettando di tornare a casa sua: la vacanza nella casa di cura è terminata, si ricomincia da dove si era interrotta ogni cosa.
Il dolore senza piega della giovane, congelato con il cicatrizzarsi delle ferite ma mai cancellato, è ancora lì, lo vediamo anche noi, anche non volendolo guardare, con le sue cause talmente profonde e personali da far risultare imbarazzante ogni possibile teorizzazione in proposito.
Dopotutto, ognuno ha il proprio dolore, come ognuno ha le proprie perversioni. E in un certo senso le due cose sono estremamente vicine.

Shainberg, parlando del film, ha più volte citato varie influenze. Oltre al racconto omonimo di Mary Gaitskill[1], oltre al già menzionato *La pianista*, ha tirato in ballo *Velluto blu* di Lynch e altre varie cosette.
Incredibile, allora, che la sua opera, alla fine, non abbia pesantemente risentito di tutto questo. *Secretary* non è affatto un collage, citazione di citazioni. Addirittura sembra non aver quasi nulla in comune con il testo di partenza, racconto che personalmente trovo piuttosto infelice[2]. Forse dall'accumulo di tante idee, alcune delle quali un po' scomode e pesanti, risulta un annullamento delle stesse e la creazione di qualcosa di diverso. Che poi si possano riscontrare rimandi o ascendenti è fuor di dubbio, e d'altra parte è molto difficile evitarlo oramai.
Se allora si vuole tornare al discorso sui termini di rilevanza del film di Haneke – lontano, abbiamo detto, per vie e modi narrativi –, una prima possibilità potrebbe essere il rivolgersi verso il "biasimevole" comportamento delle protagoniste: Erika e Lee come emblema della "deviazione"[3], seppur tanto lontana nel tono e nel colore.
In realtà trovo inconcludenti accostamenti di questo tipo. Se i due personaggi hanno un qualche aspetto in comune, si tratta di qualcosa di molto più sottile e velato, qualcosa di rintracciabile ben prima della partenza della storia, e comunque sottilmente inglobato in essa.
I tasti, bianchi e neri, del pianoforte di Erika ricordano i tasti della macchina da scrivere di Lee, ma è diverso il suono. Erika ricerca la perfezione, annulla il sentimento, lasciando parlare la musica al posto suo; Lee, invece, brama l'errore, il dettaglio sbagliato, che altro non è che l'unica possibilità di redenzione e conquista di un sentimento desiderato ad ogni costo.
L'"incidente" che ha condotto Lee in clinica, un taglio più profondo degli altri che ha fatto saltare la sua copertura di apparente tranquillità di fronte al mondo che la circonda, non si può considerare un grido d'aiuto: non è niente più che un banale errore di valutazione.
Nel film, dopotutto, grida d'aiuto non ce ne sono, così come mancano lacrime a fiumi e disperazioni varie. Ogni eroe ed eroina che si rispetti deve farcela con le proprie forze, e così Lee procede, silenziosa e tranquilla.
Galleggia, immobile e sola, nella piscina della villetta *kitsch* della sua famiglia *kitsch*, affondando poi nell'acqua ferma. Un'immagine perfetta: Lee non ha paura, il fondo lo ha già toccato.
Il tempo della sua risalita dagli inferi ha inizio nel momento stesso in cui varca la soglia dell'ufficio dell'avvocato Grey in un giorno piovoso, e da costui viene assunta come segretaria.
Il gioco tra i due ha subito inizio, anche se è ancora ad uno stadio embrionale, pochissimo personale. In quel momento, che la segretaria sia Lee e non un'altra donna non ha ancora nessuna importanza.
Le felicità di Lee Holloway e di E. Edward Grey sono compatibili così come le loro solitudini. L'avvocato ha bisogno di creare qualcosa,

di essere in grado di donare esistenza, e contemporaneamente Lee deve essere portata, accompagnata alla vita, una vita che va ricostruita pezzo per pezzo.
Ogni rapporto sentimentale ha in fondo una sfumatura sadomaso. A volte le carte si mescolano e i ruoli si combinano tra loro, ma è difficile pensare che non sia così.
In questo caso, prima ancora che un sentimento si produca, c'è un rapporto di lavoro, un legame freddo, che non autorizza particolari coinvolgimenti emozionali, ma che muta gradualmente i propri contorni. *Mobbing* e pulsione erotica diventano continuazione l'uno dell'altra: l'avvocato padrone esercita un controllo totale sulla segretaria, la costringe a giochi improponibili, ordianandole di rovistare nei rifiuti alla ricerca di copie di documenti perduti, facendole battere a macchina la stessa lettera fino a raggiungere un risultato ottimale. Ordine e disciplina, dicevamo, si riversano dunque a cascata sulla giovane Lee, per poi diventare qualcosa di più.
Il suo volto fermato per sempre in fotografia diventa l'elemento da cui partire, e il suo corpo si scopre a poco a poco, piccolo fiore da aggiungere ad un giardino accuratamente seguito in ogni fase della crescita, controllando il dosaggio di acqua, aria e luce.
I progressi di Lee sono evidenti: ben presto è in grado di camminare da sola. È stata guidata per un po', tenuta per mano, ora è tempo che sia lei a tenere per mano il suo creatore.
È tempo che le sue cicatrici, le sue ferite ormai rimarginate non siano più soltanto sue, ma diventino un dono, un pegno d'amore.
Sono state un gioco personale, ma un gioco, però, con un'efficacia a breve scadenza: ora la ragazza ha le idee chiare. La felicità non ci può essere, se non c'è unione.
Quello che accade in *Secretary* non è un'inversione di ruolo dei personaggi. Ognuno ha i suoi bisogni, che tali rimangono fino alla fine.
Quando Grey interrompe il gioco, lo fa rimproverando Lee per il suo deplorevole comportamento. Ha ragione: Lee è piena d'amore.
L'avvocato non crede ci siano possibilità per loro due, è spaventato dal suo stesso potere. Lee, ora bellissima, non lo è affatto. Diventa palese qui la costruzione fiabesca del film, con la principessa che in abito bianco corre per strade senza nome, in una città senza tempo, affrontando una

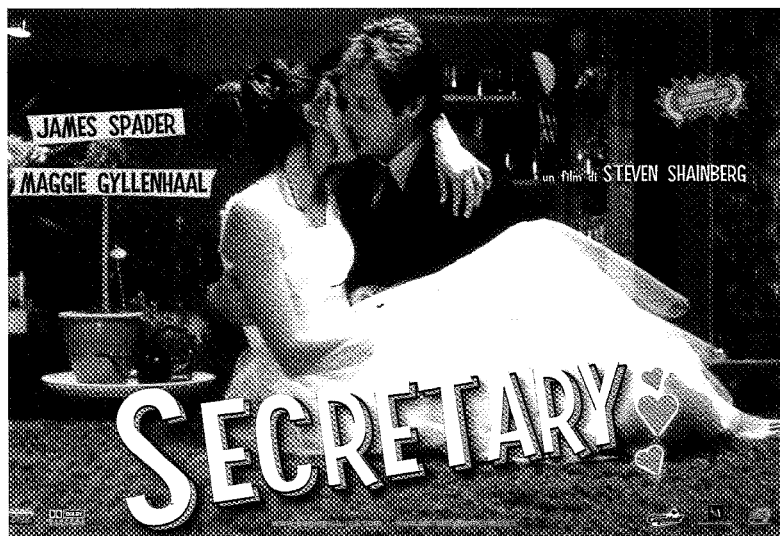
Secretary

Secretary

prova finale durissima che dovrà liberare il suo amato dai suoi stessi pensieri.
Lee assume la posizione, immobile, con le mani appoggiate alla scrivania dell'avvocato, sempre impassibile, con la notte che arriva e il nuovo giorno. Ascolta parole crudeli che vorrebbero ricondurla indietro, ma ugualmente procede, continua.
Assumere la posizione, o ancor meglio "prendere posizione", guadagnarsi il proprio posto e non mollarlo mai. Il divenire è troppo importante: una liberazione è in atto. Sotto ogni aspetto.
Così accade. Lee viene di nuovo salvata all'ultimo momento, e questa volta per sempre.
Un'unione: si sposano e vivono felici e contenti. Con il loro amore costruito alla loro misura.
Se *La pianista* si conclude con un gioco al massacro, un'interruzione silenziosa che mette in gioco le capacità fisiche e mentali dello spettatore e lo fa trasalire, *Secretary* invece mostra le cose come dovrebbero essere se la felicità esistesse, se fosse possibile raggiungerla. *Secretary* offre una via di riscatto, una possibilità di redenzione dal dolore (quello che fa solo male all'anima), e lo fa con tale devozione e semplicità che è impossibile non credergli.
Svincoli narrativi pericolosi qui non ce ne sono. Il punto è questo, e questo rimane.

Anna Soravia

Note

1. Il racconto è inserito nella raccolta di Mary Gaitskill dal titolo *Bad Behavior*, pubblicata attualmente in inglese da Paperback. La traduzione italiana invece risale al 1989 (Bruno Mondadori).
2. Il racconto in sé è molto differente rispetto al film, sia come toni narrativi, sia proprio per la storia che racconta. Il personaggio di Lee (è diverso persino il nome) è descritto parzialmente come una segretaria vittima di un capo molestatore del quale per di più non ha alcuna stima.
3. Termine da prendere con la massima cautela, evitando sbiaditi moralismi di qualsiasi tipo.

Libri ricevuti

Le segnalazioni non escludono la possibilità di una recensione in questo o in altri numeri della rivista. L'ordine corrisponde a quello dell'arrivo dei volumi in redazione.

Silvio Alovisio, *Roman Polanski. Chinatown*, Lindau, Torino 2002, pp. 134, 16 ill. f.t., € 9.90.

Fabrizio Marini, *Ingmar Bergman. Il settimo sigillo*, Lindau, Torino 2002, pp. 142, 16 ill. f.t., €. 9.90.

Paolo Russo, *Breve storia del cinema italiano*, Lindau, Torino 2002, pp. 230, €. 12.90.

Enzo Lauretta (a cura di), *Il cinema e Pirandello*, Centro Nazionale Studi Pirandelliani, Agrigento 2003, pp. 345, s.i.p.
Con saggi, tra gli altri, di G. P. Brunetta, A. Costa, L. Quaresima, L. Termine, M. Gieri.

Martin Barnier, *En route vers le parlant*, Editions du Céfal, Liège 2002, pp. 26, €. 27.

Gilles Deleuze, *Che cos'è l'atto di creazione?*, Cronopio, Napoli 2003, pp. 66, € 7.
A cura e con una postfazione di A. Moscati. Trascrizione di una conferenza tenuta nel 1987 agli studenti della FEMIS.

Fredric Jameson, *Firme del visibile. Hitchcock, Kubrick, Antonioni*, trad. di Daniela Turco, Donzelli, Roma 2003, pp. XXXVI + 250, €. 18.
Il volume ha vinto il Premio "Umberto Barbaro" 2003. A cura e con una prefazione di G. Pedullà.

Veronica Innocenti, *America oggi. La rappresentazione dei mass media nel cinema americano contemporaneo*, Revolver, Roma-Bologna 2003, pp. 98, s.i.p.

Pensare al cinema, a cura di Rosella Prezzo, «Aut Aut», n. 309, maggio-giugno 2002, pp. 140, €. 9.30.
Contiene contributi originali, tra gli altri, di G. P. Brunetta, R. Escobar, P. A. Rovatti e vari materiali (con testi di Derrida, Deleuze, Kiarostami).

Giovanni Canova (a cura di), *Storia del cinema italiano, vol. XI, 1965-1969*. Marsilio/Edizioni di Bianco & Nero, Roma-

Venezia 2002, pp. 700, ill. in b/n e a colori, s.i.p.
Prima uscita dell'opera promossa dalla Scuola Nazionale di Cinema e diretta da Lino Micciché. In ogni volume: saggi originali di vari autori, una nutrita appendice di materiali e apparati, un'ampia documentazione iconografica.

Paolo Caneppele, Annalisa Rigon, *Fra luci e ombre. Intrattenimento e propaganda sugli schermi cinematografici di Bolzano (1919-1945)*, Provincia di Bolzano, Bolzano 2002, pp. 328, ill., s.i.p.
All'origine del libro, una tesi di laurea discussa presso l'Università di Udine.

Ivelise Perniola, *Chris Marker, o del film-saggio*, Lindau, Torino 2003, pp. 270, €. 18.

Leonardo Quaresima (ed.), *Dead Ends/Impasses*, «CINEMA & Cie», n. 2, Spring 2003, pp. 206 + 16, ill. a colori, €. 15.50.
Nella sezione monografica, saggi di: Ben Brewster, E. Mosconi, R. Eugeni, M. Barchet, P. Valentini, S. Lischi, L. Quaresima. Il fascicolo contiene inoltre un saggio iconografico, fuori testo, con immagini in stereoscopia realizzate su set di film di Guazzoni negli anni '10, visibili nel loro effetto tridimensionale con occhialini colorati (acclusi alla rivista). Il numero contiene inoltre una panoramica della saggistica cinematografica degli ultimi due anni affidata ai promotori della rivista: R. Abel, F. Albera, Th. Elsaesser, A. Gaudreault, T. Gunning, F. Jost, L. Rabinovitz, tra gli altri. E saggi, ancora, di R. Bellour e L. Stern.

Gaetana Marrone, *Lo sguardo e il labirinto. Il cinema di Liliana Cavani*, Marsilio, Venezia 2003, pp. 232, ill. s.i.p.

Bernard Bastide, Jean J. Gili (sous la direction de), *Léeonce Perret*, AFRHC, Paris 2003, ill. in b/n e a colori, €. 30.
Saggi originali, raccolta di testi dell'autore, filmografia, bibliografia. Pubblicato in occasione de "Il cinema Ritrovato", Bologna 2003.

Gianfranco Mingozzi (a cura di), *Francesca Bertini*, Le Mani, Recco-Genova 2003, pp. 220, ill. in b/n e a colori, €. 30.
Saggi di vari autori (anche sul restauro dei film), filmografia di V. Martinelli, splendido apparato iconografico. Pubblicato in occasione de "Il cinema Ritrovato", Bologna 2003.
Lino Micciché, *Filmologia e filologia. Studi sul cinema italiano*, Marsilio, Venezia 2003, pp. 170, ill., €. 9.90.

Pascal Froissart, *La Rumeur. Histoire et fantasme*, Belin, Paris 2002, pp. 280, €. 19.80.

Tullio Kezich, *Federico. Fellini, la vita e i film*, Feltrinelli, Milano 2003, pp. 420, €. 20.

Maurizio Grande, *La commedia all'italiana*, Bulzoni, Roma 2003, pp. 280, €. 22.
Vi confluiscono due importanti studi dell'autore prematuramente scomparso: *Abiti nuziali e biglietti di banca* (1986), con l'eccezione di due saggi, e *Il cinema di Saturno* (1992), entrambi già pubblicati con il medesimo editore.

Giorgio Placereani, Fabiano Rosso (a cura di), *Il gesto sonoro. Il cinema di Jacques Tati*, Il Castoro, Milano 2003, pp. 142, €. 14.50.
Atti di un convegno tenutosi a Udine nel gennaio 2001, organizzato da CEC, Cinemazero, Cineteca del Friuli.

Luca La Rovere, *Storia dei Guf*, Bollati Boringhieri, Torino 2003, pp. 408, €. 34.

Elio Girlanda, Annamaria Tella, *Woody Allen*, Il Castoro, Milano 2003, pp. 188, ill. €. 12.90.
Terza edizione aggiornata.

Adolfo Mignemi, *Lo sguardo e l'immagine. La fotografia come documento storico*, Bollati Boringhieri, Torino 2003, pp. 228, ill., €. 26.

Giannalberto Bendazzi, Raffaele De Berti (a cura di), *La fabbrica dell'animazione. Bruno Bozzetto nell'industria culturale italiana*, Il Castoro, Milano 2003, pp. 170, ill. in b/n e a colori, €. 15.50.
Raccolta di saggi originali. Biografia, filmografia, bibliografia.

Silvia Colombo, *Il cinema di Silvio Soldini*, Falsopiano, Alessandria 2003, pp. 160, ill., €. 15.

Giovanni Gariglio, *Wim Wenders. Nel corso del tempo*, Lindau, Torino 2003, pp. 170, ill., €. 13.50.

Veronica Pravadelli, *Alfred Hitchcock. Notorius*, Lindau, Torino 2003, pp. 150, ill., €. 12.80.
Roy Menarini, *Il cinema di David Lynch*, Falsopiano, Alessandria 2002, pp. 160, ill., €. 14.

Thierry Jousse, *John Cassavetes*, trad. di Dario Buzzolan, Lindau, Torino 2002[2], pp. 172, ill., €. 16.50.
Il libro è uscito in Francia nel 1989.

François Jost, *Realtà/Finzione. L'impero del falso*, Il Castoro, Milano 2003, pp. 134, €. 13.50.
Francesco Pitassio, *Attore/Divo*, Il Castoro, Milano 2003, pp. 174, €. 14.50.
Primi due titoli di una nuova collana ("Le dighe") indirizzata in particolar modo a studenti universitari. In ogni volume uno studio di taglio originale, un saggio che ripercorre le tappe fondamentali della riflessione sull'argomento, un'antologia di testi rari e inediti, una filmografia.

Grazia Paganelli, *Erich von Stroheim. Lo sguardo e l'iperbole*, Bulzoni, Roma 2001, pp.150, 45 ill. f.t., €. 14.

Franco La Polla (a cura di), *All That Jazz*, Olivares, Milano 2003, pp. 272, ill., €. 25.
Pubblicato in occasione del Festival di Locarno 2003. Saggi originali, interviste, cronologia. Con un bellissimo apparato di immagini.

Reimar Volker, *"Von oben sehr erwünscht". Die Filmmusik Herbert Windts im NS-Propagandafilm*, wt, Trier 2003, pp. 242, ill., €. 24.50.

Donald Barthelme, *Ritorna Dott. Caligari*, trad. di Claudio Gorlier, Minimum Fax, Roma 2003.
I racconti erano stai già pubblicati in Italia da Bompiani nel 1967.

Marco Bertozzi (a cura di), *L'idea documentaria. Altri sguardi dal cinema italiano*, Lindau, Torino 2003, pp. 382, ill., €. 24.50.
Raccolta di saggi originali.

Les Cahies du Cinéma. La politica degli autori. Seconda parte: i testi, a cura di Antoine De Baecque, trad. di Andreina Lombardi Bom, Minimum Fax, Roma 2003, pp. 176, €. 12.
Con saggi di Bazin, Godard, Rivette, Rohmer, Truffaut ed altri, pubblicati dai «Cahiers du Cinéma», più volte ristampati in Francia.

David Mamet, *I tre usi del coltello. Saggi e lezioni sul cinema*, Minimum Fax, Roma 2002, pp. 292, €. 14.50.
Martin Scorsese, *Il bello del mio mestiere. Scritti sul cinema*, trad. di Andreina Lombardi Bom, Minimum Fax, Roma 2002, pp. 154, €. 11.50.
Il libro è apparso originariamente in Francia nel 1998.

Adriano Aprà (a cura di), *Ermanno Olmi. Il cinema, i film, la televisione, la scuola*, Marsilio, Venezia 2003, pp. 400, s.i.p.
Pubblicato in occasione della Mostra di Pesaro 2003. Raccolta di saggi originali. Filmografia. Bibliografia.

Roberto Pisoni, Giovanni Spagnoletti (a cura di), *John Sayles e il cinema indipendente USA*, Lindau, Torino 2003, pp. 182, ill., €. 16.50.
Pubblicato in occasione della Mostra di Pesaro 2003. Raccolta di saggi originali. Filmografia. Bibliografia.

Fabrizio Buratto, *Fantozzi. Una maschera italiana*, Lindau, Torino 2003, pp. 190, €. 16.50.

Anita Trivelli, *Sulle tracce di Maya Deren*, Lindau, Torino 2003, pp. 340, ill., €. 29.80.

Giaime Alonge, Alessandro Amaducci, *Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Lindau, Torino 2003, pp. 166, ill., €. 16.50.

Jörg Metelmann, *Zur Kritik der Kino-Gewalt. Die Filme von Michael Haneke*, Wilhelm Fink, München 2003, ill., pp. 300, €. 38.90

Anne Hoormann, *Lichtspiele. Zur Medienreflexion der Avantgarde in der Weimarer Republik*, Wilhelm Fink, München 2003, pp. 370, ill., €. 36.90.

Goffredo Fofi, *Paolo Benvenuti*, Falsopiano, Alessandria 2003, pp. 108, ill., €. 7.

Emiliano Morreale, *Ciprì e Maresco*, Falsopiano, Alessandria 2003, ill., pp. 120, €.7.

Gianni Volpi, *Gianluca Tavarelli*, Falsopiano, Alessandria 2003, ill., pp. 108, €. 7.
Primi titoli di una nuova collana promossa da FAI cinema e dalla Regione Piemonte. La struttura prevede un saggio dell'autore, una sezione di scritti del regista e interviste, filmografia. Formato dei classici "castori".
Gian Maria Zanier, *Ruggero Maccari*.

Commedia italiana e teatro di rivista, Falsopiano, Alessandria 2003, pp. 320, ill., €. 13.

Art Spiegelman. Comix, Essays, Graphics and Scraps, Sellerio, Palermo 1998, ill. in b/n e a colori, s.i.p.
Con uno splendido apparato iconografico e rari materiali. Pubblicato in occasione di una mostra del Kulturgeschichtliches Museum di Osnabrück. Edizione bilingue tedesco/inglese.

Maurizio Ambrosini, Lucia Cardone, Lorenzo Cuccu, *Introduzione al linguaggio del film*, Carocci, Roma 2003, pp. 166, ill., €. 16.20.

Francesco Pitassio, *Ombre silenziose. Teoria dell'attore cinematografico negli anni Venti*, Campanotto, Udine 2003, pp. 304, €. 19.50.

Federica Muzzarelli, *Formato tessera. Storia, arte e idee in photomatic*, Bruno Mondadori, Milano 2003, pp. 194, ill. in b/n e a colori, €. 24.50.
Premessa di C. Marra. Testimonianze di R Barilli e F. Vaccari.

Stefan Grissemann, *Man im Schatten. Der Filmemacher Edgar G. Ulmer*, Zsolnay, Wien 2003, pp. 396, ill. €. 24.90.

Luca Giuliani, *Venezia nel cinema italiano. Allegorie storiche a cavallo degli anni Quaranta*, Campanotto, Udine 2003, pp. 170, €. 13.

Ian Christie, David Thompson (a cura di), *Scorsese secondo Scorsese*, Ubulibri, Milano 2003, pp. 374, ill., €. 27.
Seconda edizione aggiornata del volume pubblicato nel 1989 e proposto in Italia nel 1991, sempre da Ubulibri.

Claudio Carabba, Gabriele Rizza, Giovanni Maria Rossi (a cura di), *La regola delle illusioni. Il cinema di Bernardo Bertolucci*, SNCCI/AIDA, Firenze 2003, pp. 176, ill., €. 14.50
Pubblicato in occasione del Premio Fiesole 2003. Raccolta di saggi originali, Filmografia commentata, bibliografia.

Luciano De Giusti, Luca Giuliani (a cura di), *Il piacere e il disincanto nel cinema di Max Ophuls*, Il Castoro, Milano 2003, pp. 230, ill., €. 16.50.
Si tratta degli Atti del Convegno organizzato da CEC, Cinemazero, Cineteca del Friuli, con la collaborazione dell'Università di Udine, nel febbraio 2002. Saggi tra gli altri, di K. Sierek, H. G. Asper, S. White, S. Droessler. Con una bibliografia in CD-Rom curata da Farah Polato.

Rosanna Maule (a cura di), *Early Cinema, Technology, Discourse/Cinéma des premiers temps, technologie, discours*, «Cinema & Cie», n. 3, Fall 2003, pp. 132, ill. €. 15.50.
Contiene i testi di alcune relazioni del Convegno DOMITOR di Montréal. Interventi, tra gli altri, di A. Dalle Vacche, G. Waltz, S. Curtis, I. Christie, M. Lagny.

Virginia Wright Wexman, *Film and Authorship*, Rutgers, New Brunswick-New Jersey-London 2003, pp. 270.
Antologia di testi classici.

Alberto Scandola, *Roman Polanski*, Il Castoro, Milano 2003, pp. 198, ill., €. 12.90.
La prima edizione della monografia, nella collana del "Castoro" era stata scritta da Stefano Rulli (1975).

Fulvio Carmagnola, Telmo Pievani, *Pulp Times. Immagini del tempo nel cinema d'oggi*, Meltemi, Roma 2003, pp. 288, ill., €. 21.50.

Charles Goodwin, *Il senso del vedere*, Meltemi, Roma 2003, pp. 240, ill., €. 19.25.

Armin Loacker, Hg., *Willi Forst. Ein Filmstil aus Wien*, Filam Archiv Austria, Wien 2003, pp. 652, ill. in b/n e a colori.

Morando Morandini, *Non sono che un critico. Il ritorno*, Il Castoro, Milano 2003, pp. 190, €. 15.50.
Nuova edizione di un libro pubblicato nel 1995.

Maurizio Grande, *Il cinema in profondità di campo*, a cura di Roberto De Gaetano, Bulzoni, Roma 2003, pp. 440, €. 25.
Raccolta di scritti dello studioso prematuramente scomparso nel 1996.

Auro Bernardi, *Carl Theodor Dreyer. Il verbo, la legge, la libertà*, Le Mani, Recco-Genova 2003, pp. 200, ill., €. 16.

Mauro Gervasini, *Cinema poliziesco francese*, Le Mani, Recco-Genova 2003, pp. 216, ill., €. 15.
Goffredo De Pascale, *Jacques Rivette*, Il Castoro, Milano 2003, pp. 156, ill., €. 10.90.

Danilo Arona, Daniela Catelli, *L'esorcista. Il cinema, il mito*, Falsopiano, Alessandria 2003, pp. 224, ill., €. 10.
Simone Ciaruffoli, *Stanley Kubrick. Eyes without Shut*, Falsopiano, Alessandria 2003, pp. 160, ill., €. 10.
Primi titoli di una nuova collana dedicata a singoli film diretta da R. Menarini.

Nuccio Lodato (a cura di), *L'epoca di Filippo Sacchi. Recensioni. 1958-1971*, Falsopiano, Alessandria 2003, pp. 272, €. 15.
Postfazione di L. Pellizzari. Pubblicato in occasione del Premio Ferrero 2003.

Marco Bellocchio, *Quadri. Il pittore, il cineasta*, a cura di Tullio Masoni, Falsopiano, Alessandria 2003, pp. 112, il. in b/n e a colori, €. 15.
Pubblicato in occasione di una manifestazione organizzata a Parma nell'ottobre-novembre 2003.

Sergio Brancato, *La città delle luci. Itinerari per una storia sociale del cinema*, Carocci, Roma 2003, pp. 160, €. 17.50.

Sognando "The Dreamers", a cura di Fabien S. Gerard, Ubulibri, Milano 2003, pp. 176, ill. in b/n e a colori, €. 29.
Contiene la sceneggiatura del film, testi di B. Bertolucci, G. Adair (lo sceneggiatore del film), una conversazioni con gli stessi.

Hans-Michael Bock, Wiebke Annkatrin Mosel, Ingrun Spazier, Hg., *Die Tobis. 1928-1945. Eine kommentierte Filmografie*, text + kritik, München 2003, pp. 318. €. 36.

Paolo Bertetto (a cura di), *L'interpretazione dei film. Dieci capolavori della storia del cinema*, Marsilio, Venezia 2003, pp. 256, ill., €. 20.

André Gaudreault, *Cinema delle origini o della cinematografia-attrazione*, Il Castoro, Milano 2004, pp. 172, €. 14.50.

Gualtiero De Santi, *Vittorio De Sica*, Il Castoro, Milano 2003, pp. 218, ill., €. 13.50.

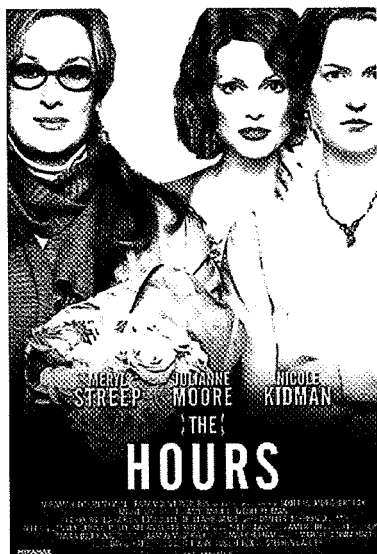
Paolo Marocco, *Vertigo. La donna che visse due volte*, Le Mani, Recco-Genova 2003, pp. 182, ill., €. 18.

Liborio Termine, Chiara Simonigh, *Lo spettacolo cinematografico. Teorie ed estetica*, UTET Libreria, Torino 2003, pp. 272, €. 21.

Sergio Raffaelli, *L'italiano nel cinema muto*, Franco Cesati Editore, Firenze 2003, pp. 238, €. 32.

Riccardo Redi, *Il Christus di Giuliano Antamoro e di Enrico Guazzoni*, Associazione Italiana per le Ricerche di Storia del Cinema, Roma 2002, pp. 80, ill., s.i.p.
Ampio saggio dell'autore, materiali scritti e iconografici.

The Hours

The Hours

L'inquietudine del tempo che passa

Philip Glass, *The Hours* - Nonesuch (2002)

Le nostre vite sono legate da un filo invisibile, attraverso un meccanismo insondabile ed inesorabile: questo il pensiero su cui si basa *The Hours* (2002) di Stephen Daldry, tratto dall'omonimo romanzo di Michael Cunningham, che tanto successo ha riscosso nel corso della scorsa stagione cinematografica.

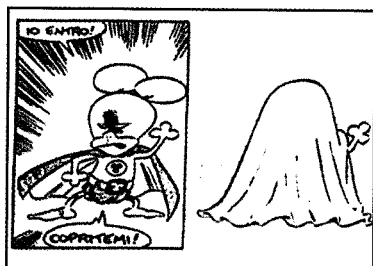
Le vicende di Virginia Woolf, Laura Brown e Clarissa Vaughn (le tre protagoniste del film) sono attraversate da un forte disagio esistenziale e dall'angoscia per un futuro inconoscibile, un'atmosfera drammatica sottolineata da un commento sonoro raffinatissimo e dolente, che segue le piccole e grandi tragedie del vivere quotidiano. Artefice della partitura musicale è Philip Glass, compositore minimalista noto al grande pubblico come autore di molte colonne sonore (da *Hamburger Hill* del 1987 a *The Truman Show* del 1998, senza ovviamente dimenticare la celebre trilogia di Godfrey Reggio) e come artista poliedrico che ha "prestato" il suo genio al teatro e all'opera, affascinato dalle culture più esotiche e dalle possibilità espressive offerte dalle nuove tecnologie applicate all'ambito musicale.

La partitura scritta per *The Hours* ha un impianto classico, concepita per una formazione di archi (il Lyrick Quartet, diretto da Nick Ingman) ed un pianoforte (suonato da Michael Riesman), anche se rispecchia a pieno la non-linearità dell'opera cinematografica, caratterizzata dall'alternanza di punti di vista e da salti spazio-temporali; il *continuum* che ne risulta avvolge ed unifica ogni brano, secondo la tecnica del *leit-motiv*: alcuni temi si evolvono seguendo il racconto, si insinuano in altre armonie, progrediscono seguendo lo sviluppo psicologico dei personaggi. Secondo quest'ottica, il tema principale, contenuto in *The Poet Acts* (il lento incedere degli archi, attraversato dalle note malinconiche di un violino solista), anticipa *The Hours*, in cui il *climax* viene raggiunto da un intensa armonia per pianoforte. Variazioni dello stesso tema sono presenti in *Morning Passages, Dead Things* e *Why Does Someone Have to Die?*: assoluto protagonista è il pianoforte, che ora "assedia" incalzante gli archi, ora segue l'onda sonora da loro creata, modulando continuamente il suo colore, notturno, evanescente ed impetuoso. Il calore dell'effetto sinfonico rende ancora più struggente l'intera composizione, in cui risuonano echi tratti da altre opere del musicista statunitense, da *Satyagraha* (in *I'm Going to Make a Cake*) a *Metamorphosis Two* (in *Escape*).

Anchè dal punto di vista musicale, quindi, *The Hours* appare come un grande affresco, dove ogni elemento – anche il più insignificante – influenza e plasma gli altri: la crisi di Virginia Woolf (culminata nella scrittura di *Mrs Dalloway* e nel suo suicidio) lascia un segno indelebile nelle vite di Laura e Clarissa, così come, per ironia della sorte, la musica di Glass ha fortemente influenzato Michael Cunningham durante la sua carriera, a dimostrare come suoni, parole ed immagini costruiscano attorno a noi una rete misteriosa e densa di significati.

Teresa Cannatà

The Hours

IN FORMA DI NUVOLE

La fenomenologia del ratto

Rat-Man di Leo Ortolani

C'è un fumetto che negli ultimi anni sta raccogliendo consensi e riconoscimenti in Italia. Dalla sua prima apparizione, nel 1989, ha percorso tutte le tappe canoniche della gavetta: prima le *fanzine*, poi le produzioni indipendenti, e infine una casa editrice di più ampia distribuzione come la Marvel Italia, che attualmente ha affiancato alla serie regolare una nuova raccolta di ristampe intitolate *Tutto Rat-man*.
Il protagonista è un personaggio dal volto scimmiesco, perennemente protetto dal suo costume da ratto. Senza quel costume è semplicemente nudo. È piccolo, minuto e vive solo con il suo maggiordomo, Arcibaldo. Ha un amico poliziotto di nome Brakko ed è oggetto d'amore di un travestito palestrato di nome Cinzia. La sua maschera ha orecchie enormi. Odia, ovviamente, i gatti. Non ha superpoteri, ma crede di averli. In compenso ha un manipolo di avversari, tra cui il temibile ragno che, morso da un uomo radioattivo, ha acquisito tutti i difetti della nostra specie. Il nome di questo supereroe è Rat-Man. Vive nella "città senza nome". Ha un suo simbolo, una sua storia tragica e il sogno di diventare un vero grande supereroe, con tanto di albo a fumetti mensile e schiere di fan. Per coronare il suo sogno segue le orme dei supereroi in modo grottesco: così, ad esempio, dal momento che l'anelito di giustizia dell'Uomo Ragno si è manifestato dopo la morte dello zio, Rat-Man tenta di uccidere il proprio, rimediando solo un sacco di botte.
Leo Ortolani, per creare questo fumetto, ha dato fondo a tutta la sua passione per l'universo Marvel, tributando più di un omaggio alla coppia Stan Lee & Jack Kirby e ai loro X-Men. La stessa consapevolezza dei personaggi di Ortolani di far parte di un fumetto ricalca esperienze quali *She-Hulk* di John Byrne. Ortolani stesso si è auto-rappresentato all'interno del fumetto come un forzato del disegno, obbligato da Rat-Man a inserirlo in eroiche avventure. Il nemico numero uno di Rat-Man – il Ragno – mina la vita del nostro eroe con una produzione di fumetti a tiratura limitata, gadget ecc..., mentre altri personaggi "in carne ed ossa" della redazione della Marvel Italia sono alle prese con la vendetta di Elektra, la ninja creata da Miller.
Le citazioni/parodie sono presenti sia a livello di stile, con una grande cura per il disegno e per i ritmi della storia, che, soprattutto, a livello tematico, con la presentazione di epigoni sfigati dei grandi supereroi "classici".
In alcuni episodi Rat-Man entra in diretto contatto con i supereroi della Marvel/Corno, con conseguenze devastanti per questi ultimi. In *Legami di sangue* una trasfusione di sangue con l'Uomo Ragno dona a Rat-Man un po' di poteri di quest'ultimo. Leo Ortolani segue le stesse sequenze disegnate da Steve Ditko nel numero uno dell'Uomo Ragno per parodiare la graduale scoperta dei nuovi poteri da parte del nostro eroe. Il più malvagio *villain* della Marvel (Destino) appare in una storia con Rat-Man, dove sarà proprio la costante e inopportuna presenza di quest'ultimo a condurre un monaco placido e inoffensivo alla scelta del Male.
Oltre all'Universo Marvel, passano tra le vignette del ratto anche riferimenti televisivi (*X-Files*), cinematografici (la saga di Conan, le avventure di 007, *Lo squalo*, *Guerre stellari*) e ad altri fumetti, da Batman (ovviamente) ai manga giapponesi. Il disegno di Ortolani si adatta alle caratteristiche del fumetto di riferimento, siano esse le linee di velocità giapponesi o le "presentazioni" degli albi americani.
Sulle origini di Rat-Man, come per ogni eroe che si rispetti, vi è poi un'autentica agiografia. Sappiamo che ha perso entrambi i genitori in un centro commerciale (!), e che è stato inserito in un progetto per la creazione di una nuova squadra di supereroi. Progetto, miseramente fallito, che ha sortito l'unico risultato di trasformare alcuni bambini orfani in un gruppo di disadattati. Vi sono personaggi oscuri – come l'enigmatico Valzer, forse il vero padre del nostro eroe – che tirano le fila di numerosi complotti ai danni della squadra dei supereroi.
Rat-Man, per un breve periodo, ha avuto anche un compagno in Topìn, ma il loro rapporto è stato incrinato dalle polemiche fomentate dai media sulla loro presunta omosessualità.
La comicità di questo fumetto non nasce esclusivamente dal suo collaudato meccanismo parodico, ma prende forma soprattutto dal doppio senso, dal gioco di parole, dalla discrepanza tra le enfatiche didascalie e il disegno che le accompagna. Il linguaggio è sempre preso alla lettera, non esiste nella sua forma metaforica o di "modo di dire". Se il servitore del Buffone (emulo di Joker) ha preparato il rinfresco con le proprie mani, potete stare certi che nella vignetta successiva lo vedremo con un paio di uncini.
Nonostante le caratteristiche fisiche molto marcate del protagonista, l'effetto comico nasce proprio dall'uso del linguaggio, con una serie di "battute" che si inseriscono pienamente in una narrazione organica e di ampio respiro, valorizzata da una gran cura per la struttura visiva. Se c'è un superpotere che Rat-Man inequivocabilmente possiede questo è la "super-stupidità". Non si accorge mai di ciò che gli accade, parla a sproposito, ha un'idea di se stesso che assolutamente non corrisponde al vero. È un ingenuo, un buono, ma al tempo stesso capace di atti di cinismo eclatanti, così come di malignità inaspettate. È un *character* a tutto tondo, un personaggio vero e complesso con uno sfondo di tragicità e malinconia in grado di affiorare anche solo per una vignetta. In *Dimenticati dal tempo* vediamo Rat-Man vecchio e rinchiuso in un ospizio, personaggio anonimo di cui nessuno conosce il nome. Ortolani è qui sulle orme del capolavoro di Frank Miller *Batman: il ritorno del cavaliere oscuro*: l'eroe ormai si sente inutile e superato, inadeguato alla nuova società. Debole perché dimenticato, passato nei fumetti che non vanno più di moda. Un ragazzino, alla fine della storia, trova il suo vecchio costume e lo scambia, come smacco finale, per quello di Topolino.

Stefano Baschiera

Lo scandalo della diversità
Daniel Schmid e Pier Paolo Pasolini

Nel restare dentro l'inferno con marmorea volontà di capirlo, è da cercare la salvezza. Una società designata a perdersi è fatale che si perda: una persona mai
Pier Paolo Pasolini[1]

Daniel Schmid

L'ultima e la più controversa delle sue pièce, *Der Müll, die Stadt und der Tod*, Fassbinder la scrive nel 1975, nel giro di qualche ora, in una sorta di trance, sorvolando tre continenti, senza mai scendere dall'aereo.

Ispirata al romanzo di Gerhard Zwerenz *Die Erde ist unbewohnbar wie der Mond*, pubblicato due anni prima, dove la politica del Partito socialdemocratico tedesco, fondata sulla pretesa di coniugare il capitale con le riforme sociali, era presa a prestito per denunciare gli orrori di una speculazione edilizia che, in nome del progresso tecnologico e della modernizzazione urbana, trasformava interi quartieri in deserti di cemento e vetro, la pièce provoca immediatamente dure reazioni nell'opinione pubblica, tanto da spingere l'editore Suhrkamp a mandare al macero il terzo volume delle opere teatrali di Fassbinder, in cui questa era contenuta. Per aver trasformato una figura concreta, quale era al centro della vicenda narrata da Zwerenz, in un tipo, in un coagulo di cliché, Fassbinder viene accusato di antisemitismo e fascismo di sinistra, e la rappresentazione dell'opera, prevista a conclusione dell'attività di Fassbinder in qualità di direttore del Theater am Turm, bloccata dalle proteste della comunità ebraica.

Incitato dalle voci di protesta che si andavano levando sempre più numerose intorno alla sua pièce, a dimostrazione di come egli, ergendo a protagonista della stessa uno speculatore edilizio di origine ebraica, privo di scrupoli, avesse infranto quel tabù che voleva che in Germania, per una sorta di compensazione ad un senso di colpa mai rimosso, degli Ebrei se ne parlasse sempre e comunque bene, ed insieme avesse toccato uno dei nervi più scoperti della società tedesca che, incapace di un processo critico e sofferto del proprio recente passato, continuava a celare un antisemitismo latente sotto la coltre dei falsi gesti riconcilianti, Fassbinder chiarisce la propria posizione prima sulle pagine della «Frankfurter Rundschau», quindi su quelle di «Die Zeit»[2]. A difendere la sua opera da quanti, come Joachim Fest, la accusavano di antisemitismo, è, secondo Fassbinder, la realtà stessa di Francoforte, nella misura in cui l'agire del Ricco Ebreo – che, modificando l'assetto della città a tutto svantaggio dei suoi abitanti, non fa che eseguire piani messi a punto da altri – trova un evidente parallelismo nell'operato di quei membri della comunità ebraica della città che, proprio in quegli anni, si rendevano responsabili di una selvaggia speculazione edilizia ai danni del quartiere meridionale della stessa, incoraggiati quando non spronati in ciò dai vertici politici, i quali avevano la necessità di disporre di aree libere nel centro per l'insediamento di uffici.

È perché Fassbinder si sente troppo coinvolto in questa polemica, che affida a Daniel Schmid il progetto di una trasposizione cinematografica della pièce. Il cineasta svizzero, la cui frequentazione con Fassbinder risale alla metà degli anni Sessanta, quando entrambi si trovarono a frequentare l'Accademia di Cinema e Televisione di Berlino, accetta entusiasta la proposta, giudicando la pièce la migliore tra quelle scritte dall'amico.

Abbandonato il progetto iniziale di girare il film a Brooklyn, il film viene girato interamente a Vienna. Le riprese, effettuate davanti ad edifici anonimi, nella cucina di un ex hotel, in cui vecchi forni in disuso se ne stanno come selciati di un altro tempo, nei meandri di quello che il regista stesso definisce catacombe piene di luce splendente e musica, rendono il volto di questa città irriconoscibile. Di essa, nel film, viene mostrata solo l'estrema periferia, nella scena in cui il Ricco Ebreo, con quello che Fassbinder stesso considera l'unico atto d'amore della vicenda, acconsente alla richiesta di Lily – la prostituta che egli paga unicamente per essere ascoltato –, stanca di essere trattata come una discarica in cui vuotare semi che non daranno frutti, e la uccide.

Ad orientare i movimenti della macchina da presa di Schmid in un universo urbano designato come una Necropoli, come un museo di statue di cera, è la profonda convinzione nutrita dal regista che fosse questo lo scenario che si sarebbe prospettato all'umanità in un prossimo futuro: la mostruosa deformità di casermoni in degrado, che si adagia sui volti degli uomini, schiacciandone la singole individualità, la sclerotizzazione di una società dove nessuno è ciò che appare, ché dietro ad ogni esternazione è destinata a risuonare un'altra esternazione.

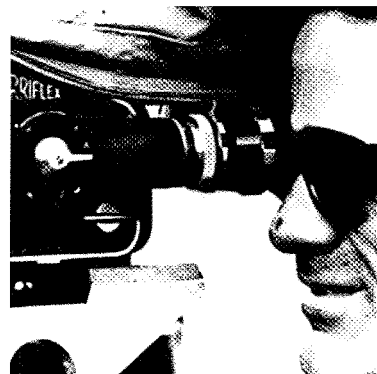
Risuona, in queste affermazioni, l'eco di un'altra voce, impegnata, in quegli stessi anni, nella denuncia degli orrori della società dei consumi scaturita dalla seconda rivoluzione industriale. La voce è quella di Pier Paolo Pasolini, che proprio allora andava conducendo una serrata critica alla dimensione politica, economica e sociale dell'Italia degli anni Settanta, denunciando, dalle pagine del «Corriere» ma anche del «Mondo» e del «Tempo», in quelli che più tardi verranno pubblicati come *Scritti corsari*, gli effetti sempre più generalizzati e diffusi del consumismo: l'omologazione delle fisionomie, la distruzione delle culture popolari, la mercificazione dei corpi. Un genocidio, quello perpetrato dall'avvento del Nuovo Potere, che se aveva cancellato il precedente volto fisico e culturale dell'Italia, aveva reso d'un tratto vecchie, in quanto svuotate di senso, tutte le precedenti categorie di giudizio, prima tra tutte quella di fascismo ed antifascismo. Imponendo in modo ineluttabile i suoi modelli, il centralismo della società dei consumi era riuscito, a giudizio di Pasolini, là dove il centralismo fascista aveva fallito: risucchiare nelle proprie spire un intero popolo.

L'adesione ai modelli culturali proposti dal centro, se durante il regime fascista era tale solo a parole, ora invece si presentava come totale ed incondizionata, tanto da costringere Pasolini a parlare di genocidio, la disumanità, l'afasia, l'assenza di capacità critica, che egli vedeva nei volti dei giovani italiani, non essendo altro che la risultante dello sterminio perpetrato ad opera di un Potere crudelmente onnivoro e ferocemente distruttivo.

Nel deserto dell'abiezione, l'unico barlume di residua speranza è rappresentato dal gesto estremo di chi, come Lily, la prostituta al centro della vicenda, figlia delle due Germanie – con un padre nazista che la notte, *en travesti*, si esibisce in pubblico cantando vecchi successi di Zarah Leander, ed una madre in sedia a rotelle che legge Marx –, di fronte all'inautenticità di un progresso sempre opposto alla propria voce, sceglie deliberatamente di annullarsi nel nulla eterno. La morte di Lily, vittima di un disperato tentativo di fuga verso l'Altro, in una società che viceversa non ammette che ortodossia ed obbedienza, non ha tuttavia un sapore tragico. Diversamente da quanto avviene nella tragedia, la resa della donna, benché renda possibile una sorta di riconoscimento dell'*Unicum*, un ritrovamento della differenza totale nel mare

dell'identità e delle equivalenze, non si traduce di fatto in un sacrificio che proietta nel tempo e nella comunità la sua fecondità, come viceversa accade nella tragedia.
Con la sua scelta, più che lo scandalo della diversità, la Lily di Schmid testimonia di quell'intuizione dell'assurdo che, di fronte all'opacità della risposta alla domanda sul senso del vivere, spinge Camus a teorizzare la necessità del suicidio, nelle pagine del *Mito di Sisifo*. Con tanti dei personaggi del teatro dell'assurdo, Lily condivide non solo l'estrema lucidità con cui vede se stessa e gli altri – quasi che quello spettacolo le si offrisse dall'esterno, come attraverso il diapason di un vetro che ne restituisse i gesti e ne escludesse le voci, ed ella a quella rappresentazione assistesse dagli spalti di un'altra realtà – ma anche la consapevolezza di un destino implacabile, la coscienza della contraddizione insanabile tra il bisogno di assoluto e la consapevolezza del limite.
A riprova di come la morte della donna non imponga uno scatto tragico alla vicenda, è il finale del film, dove, come accadde in *Porcile* di Pasolini, ma anche ne *Il conformista* di Bertolucci, tutto rimane come era, perché non ha la forza necessaria per divenire altro.
Il ritratto che della borghesia emerge dal film di Bertolucci, come da quello di Schmid, è quello di una classe sociale che domina un mondo giunto ormai ad uno stato di disfacimento e putrefazione, una classe sociale che, mentre instilla la corruzione, erigendola a modello di vita, appare orientata verso un conformismo rassicurante e normale, nella consapevolezza che qualsiasi siano gli eventi storici che sconvolgeranno il mondo, nulla è destinato a cambiare, sostanzialmente.
La battuta finale del film di Pasolini, con cui si impone il silenzio sulla morte di Julian, allo stesso modo di come, nel film di Schmid, si impone un innocente come assassino, se testimonia alla perfezione di questa capacità camaleontica di adattamento, per cui si finisce col rinunciare alla coscienza del profondo, per disperdersi in un cerchio di rapporti alienati, testimonia parimenti tutto il senso della sconfitta di chi, come lo stesso Julian o Lily, si aggira, come in sogno, diviso da sé e dal mondo, tra i fantasmi ed i demoni di un universo neocapitalista che, come quello tedesco, altro non è se non la resurrezione del vecchio Reich nazionalsocialista. È questa sconfitta il vero orrore contro cui si deve lottare, sembra suggerirci Schmid. L'orrore del silenzio, l'abbandono della consapevolezza e della memoria che apre la strada al dilagare di nuovi fascismi.
In un universo livellatore e autoritario come è quello coreografato dalla macchina da presa di Schmid, la morte si impone come l'unica e necessaria possibilità di riscatto, più che come zona di ripiegamento e sconfitta. L'uscita dalla realtà, come esito ultimo dell'impossibilità di sfuggire ad essa, è l'ultimo violento sussulto di ribellione all'universo borghese, la testimonianza estrema di una diversità irriducibile all'ordine costituito. Una misura umana radicalmente diversa, inominabile agli occhi della società e delle sue leggi, quella che accomuna Lily a molte delle creature pasoliniane, per cui la morte, nell'universo chiuso, privo di redenzione in cui si muovono, è la sola liberazione possibile.
Estranea ad una società che la vorrebbe ridotta a cosa, a merce di scambio, non è solo la figura di Lily, ma anche quella del suo protettore, Raoul. Come l'Accattone dell'omonimo film di Pasolini, anch'egli è un lenone che tuttavia dipende economicamente dalla sua donna; come lui nutre una profonda ripulsa per il lavoro, in quanto mondo della produzione utile. In seno alla società borghese, l'alterità di questi due personaggi non può venire colta che come scandalo. Scandalo, o ostacolo invalicabile, e come tale da sopprimere.
Un'esistenza inarticolata e precosciente, che si dispiega al livello della necessità e dell'istinto, quella di Lily e Raoul, cui la regia di Schmid offre un'efficace sintesi a livello dei movimenti di macchina, nella scena in cui tra loro scoppia un violento diverbio, di fronte alla grossa cifra con cui il Ricco Ebreo ha pagato la 'prestazione' della donna. Alla *plongée* sul volto di Raoul, segue, nell'immagine successiva, un'inquadratura ravvicinata dei due a figura intera. L'attacco della seconda inquadratura, reso irritante dal movimento di Lily, che, in piedi nell'immagine precedente, viene trascinata furiosamente a terra dall'uomo all'inizio di quella successiva, e da un posizionamento della macchina opposto a quello del piano precedente, testimonia di uno stile di ripresa trasgressivo, violento, che, conformemente a quella lingua della poesia che, nel pensiero di Pasolini doveva essere la lingua del cinema, non neutralizza ma esaspera la violenza espressiva e la fisicità onirica propria delle immagini.
Vittima innocente di un male che è nella società, essere immolato per espiare il peccato del Mondo, secondo una metafora religiosa che sono ancora le immagini a suggerire, la figura di Lily ricorda, nel suo contraddire radicalmente la vita dell'uomo moderno, quella del Cristo pasoliniano. E come in una dolente, umanissima, laica Pietà, così essa viene sorretta da Raoul, nell'inquadratura cui si diceva poc'anzi. Una postura, quella di Lily, che sarà lo stesso Raoul ad assumere, poco più avanti nella narrazione, allorché, picchiato a sangue per aver osato baciare in pubblico un altro uomo, verrà lavato del proprio sangue da un altro 'diverso', il padre di Lily.
Accanto ad una diversità che sacrifica se stessa, ve ne è un'altra, quella che non viene eliminata ma tollerata dalla società borghese: quella del Ricco Ebreo. Non è un caso che egli non venga mai chiamato per nome, né nella pièce di Fassbinder né nel film di Schmid: in una società che, incapace di accogliere al poprio interno qualsiasi alterità – sia essa culturale, razziale, sessuale –, non sa concepire l'altro che come diverso, la tenenza all'omologazione, per cui il diverso, anziché essere riconosciuto nella sua unicità e specificità di creatura, è ridotto a serie, è inevitabile.
È nella tolleranza di cui uomini come il Ricco Ebreo sono oggetto che Pasolini, nelle *Lettere luterane*[3], individuava una forma più sottile ma non per questo meno grave di discriminazione. La tolleranza, per lui, era in realtà solo nominale; dietro ad essa si nascondeva, invincibile, la figura mentale del ghetto.
Dalla denuncia polemica di quell'universo orrendo della merce e del consumo sono trascorsi trent'anni. Gli interrogativi suscitati dal film, come da quella denuncia, mi sembrano oggi più che mai attuali.

Maria Rita Fedrizzi

Rainer Werner Fassbinder

Pier Paolo Pasolini

Pier Paolo Pasolini

Note

1. Pier Paolo Pasolini, "Picasso", in *Le ceneri di Gramsci* [1957], Garzanti, Milano 1999, p. 196.
2. Per una ricostruzione della polemica sorta intorno alla pièce, nonché degli iterati quanto vani tentativi di metterla in scena, si veda Daniel Schmid, Rainer Werner Fassbinder, *Schatten der Engel*, Zweitausendeins, Frankfurt am Main 1976, nonché Heiner Lichtenstein (a cura di), *Die Fassbinder-Kontroverse oder das Ende der* Schonzeit, Königstein/Ts., Athenäum, 1986.
3. Pier Paolo Pasolini, *Lettere luterane*, Einaudi, Torino 1976, pp. 22-26.

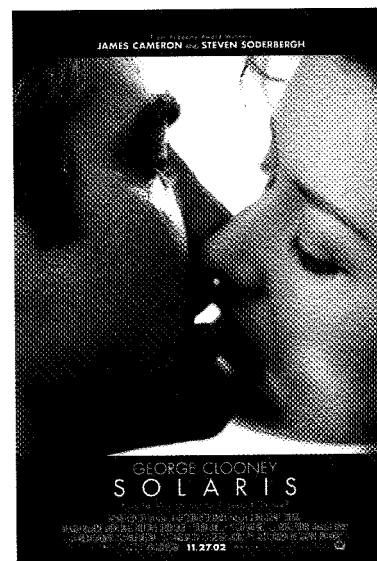
Solaris

Solaris

Solaris

Soljaris (1972)/*Solaris* (2003): elementi per un'analisi comparata nell'era del remake

In occasione del 53° Festival del Cinema di Berlino, Steven Soderbergh ha presentato il suo *Solaris*, film tratto dall'omonimo romanzo di Stanislaw Lem. Per quanto il regista americano si sia puntigliosamente sforzato di presentare il proprio lavoro come uno dei "possibili adattamenti" del testo dello scrittore polacco, è evidente come la definizione di *remake* della precedente versione di Andrej Tarkovskij non sia stata applicata a sproposito dalla grandissima parte degli spettatori presenti alla Berlinale.
Il tutto, inoltre, nel quadro di un'edizione del Festival che si è collocata pertinentemente nel dibattito, più che mai attuale, sull'estetica del remake, dell'adattamento e della serialità. Molte delle pellicole "euroamericane" presentate nella capitale tedesca fra il 6 e il 16 febbraio (fanno eccezione i film asiatici, ancora una volta all'avanguardia nella sperimentazione come nell'originalità dei soggetti) sono infatti nate da adattamenti di soggetti non originali o non realizzati specificamente per il cinema.
Il riferimento va a titoli come *Chicago* di Rob Marshall, tratto dal musical del 1975 di Bob Fosse; a *The Hours* di Stephen Daldry, adattamento del romanzo di Michael Cunningham (a sua volta ispirato alla vita di Virginia Woolf, nonché al suo *Mrs Dalloway*); a *Confessions of a Dangerous Mind*, esordio alla regia di George Clooney e riduzione dell'autobiografia del produttore televisivo, in seguito diventato agente CIA, Chuck Barris; ma anche all'italiano *Io non ho paura* di Gabriele Salvatores, tratto dall'omonimo romanzo di Niccolò Ammaniti. Accanto a queste, innumerevoli altre pellicole meno pubblicizzate, come il musical olandese *Ja zuster, nee Zuster*, tratto da una nota serie TV degli anni Sessanta, o *Three Days of Rain*, basato su sei novelle di Checov.
In quest'ottica risulta doppiamente interessante il secondo film di Spike Jonze, anch'esso a Berlino, *Adaptation*, appunto "adattamento" (gioco di parole fra l'adattamento cinematografico e quello in senso darwiniano). L'ex leader incontrastato del videoclip, gioca, come già in *Being John Malkovich*, sui rapporti fra i piani di realtà e finzione. La storia è quella di uno sceneggiatore di nome Charlie Kaufman (omonimo del vero sceneggiatore del film, sodale di Jonze dai tempi di *Being John Malkovich*) che cerca proprio di "adattare" la storia della scrittrice Susan Orlean (anche questa vera autrice del romanzo su cui si è basato Jonze) per il cinema, nel difficile rapporto professionale col suo fratello gemello, anch'egli scrittore, Donald (ovviamente corrispondente al nome del fratello di Charlie Kaufman anche nella realtà...).
Dovendo in questa sede rinviare un approfondimento dell'intricata riflessione metacinematografica presente nel lavoro del giovane autore americano, ci sembra sufficiente segnalare come in questo periodo, più che mai, sia sufficiente entrare in una qualsiasi sala per accorgersi di vivere nell'era del "déjà vu cinematografico": remake come *The Ring*, sequel come *Terminator 3*, *X-Men 2* o *Matrix - Reloaded* (dopo i blockbuster *Star Wars - Episode II* o *The Lord of Rings - The Two Towers*), film tratti da fumetti come *Dare Devil* (o l'imminente *Hulk* di Ang Lee) polverizzano in termini di incassi qualsiasi film a soggetto originale. La riproposizione di trame, personaggi, atmosfere mutuate da ambiti consolidati nella coscienza collettiva non è una tendenza nuova nel cinema, mezzo d'espressione che più d'ogni altro, come presto intuì Walter Benjamin, trova nella riproduzione seriale uno dei propri caratteri essenziali fin dalle origini.
Inoltre, in questo frangente storico – in cui abbiamo appena assistito ad un'altra guerra "cinematografica" (mediata dall'immagine televisiva) che, citando il film di Lucas, si potrebbe chiamare un "attacco dei cloni" verso l'eterno "villain" (come da tradizione iconografica, baffuto) della famiglia Bush –, il senso del remake si espande e si confonde con la realtà.
In seguito a queste considerazioni generali, sorge spontaneo chiedersi se, nel quadro di una cultura della "coazione a ripetere" in cui tutto ciò che è già visto risulta vincente – forse perché più rassicurante del nuovo (i palinsesti televisivi non fanno che confermare quest'idea) –, un autore come Soderbergh non possa esser stato tentato da un progetto che, già in precedenza apprezzato ampiamente dalla critica, gli garantisse l'approdo al cinema d'autore.
Che il regista voglia imporsi anche nell'opinione pubblica europea, pur avendo già conquistato una discussa Palma d'oro a Cannes con la sua opera prima *Sex, Lies and Videotape*, appare chiaro. Lo si evince dal taglio del suo ultimo film presentato a Venezia, *Full Frontal*, oltre che dalle dichiarazioni a scadenza periodica riguardo il carattere "europeo" di ogni sua nuova opera, per ultima proprio *Solaris*.
L'operazione del remake per il regista aveva già funzionato con *Ocean's Eleven*. In *Solaris* la scelta del collaudato George Clooney come protagonista del film, pur facendo storcere il naso agli estimatori di Donatas Banionis, primo Kris Kelvin nell'originale sovietico, rappresenta una garanzia di successo commerciale. E non è certamente un caso che il produttore esecutivo, scelto dalla Fox con il regista, sia James Cameron (regista, fra gli altri film, del blockbuster *Titanic*), un consulente di grande esperienza nel campo della fantascienza come degli incassi.
Ma bastano davvero questi elementi a spiegare la scelta di riproporre a distanza di trent'anni questo capolavoro sovietico da parte di uno dei registi ormai più potenti e ascoltati di Hollywood? Vi sono molti motivi che fanno intuire il contrario. Primo fra tutti proprio l'accanimento di Soderbergh nel rifiutare i paragoni con il film di Tarkovskij, tendenza recepita anche dal cast, al quale fu proibita, per evitare fenomeni di emulazione, la visione dell'originale. Significativa, da questo punto di vista, è stata anche la rabbiosa reazione di Clooney quando in conferenza stampa ha subito critiche in relazione alla maggior profondità del film sovietico.
A dimostrazione del coinvolgimento effettivo del regista, nei termini di un'operazione di "re-styling" radicale, vi è la scelta di "americanizzare" tutti gli elementi del film: l'impianto visivo, lo stile dei dialoghi, il cast, e soprattutto la durata ed il ritmo delle sequenze.
Il tempo è un elemento fondamentale di *Solaris*, sia quello interno al film sia quello della visione. In questo senso, non è infatti campato in aria un confronto, in termini di diverse concezioni temporali, con *2001: A Space Odissey* di Stanley Kubrick – anche se molto più stimolante risulta essere il parallelismo compiuto da Enrico Ghezzi fra Overlook Hotel (*Shining*) e Oceano Solaris (*Solaris*), entrambi intesi come entità-cervello. Nel film di quest'ultimo, dopo una potente ellissi iniziale, vi è un attraversamento di fasi temporali che nel finale, a seguito del "mindtrip" del protagonista, si agglomereranno davanti all'entità monolitica. Nel capolavoro di Tarkovskij, invece, il tempo è una dimensione *spazializzata* in cui "i tempi" vivono parallelamente, si sviluppano e poi si annullano, attraverso flashback mentali e reali, in uno stato di costante compresenza. Gli stati della materia, liquida, solida e gassosa, convivono in questo pianeta così come i diversi piani temporali.

L'oceano di Solaris è proprio questo, il marasma dell'inconscio in cui il passato, i ricordi, le paure e i desideri nascosti si confondono.
Il tutto è percepito dallo spettatore anche grazie alla durata del film, ovvero grazie a dilatazioni consentite da un'esperienza visiva di 165 minuti. Nel film di Soderbergh, invece, i 98 minuti di proiezione vengono scanditi, tramite montaggio parallelo, da due piani temporali fondamentali: la vita dello psicologo Chris Kelvin insieme alla sua consorte ancora in vita, ed il soggiorno di quest'ultimo presso la stazione spaziale di Solaris con le ripetute "presenze" della donna.
La collocazione temporale delle due pellicole è abbastanza dissimile. In *Soljaris* è molto difficile stabilire in che epoca ci troviamo, come spesso nel cinema di Tarkovskij; negli ambienti sono presenti oggetti sparsi disordinatamente che danno l'idea di appartenere ad epoche distanti, come memorie di civiltà decadute. La prima ambientazione presentata allo spettatore è un'immagine chiave di tutto il cinema di questo autore: una casa in campagna, la stessa che comparirà nel finale, sull'isola nata nel mare di Solaris dalla mente del protagonista; la stessa, infine, di fronte alla quale si leverà, nell'ultima sequenza, quel leggendario movimento di macchina realizzato con un dolly che sembra salire verso lo spazio, quasi ad identificare lo sguardo del regista con quello di un'entità superiore.
Nel film di Soderbergh, d'altro canto, abbiamo subito la sensazione di trovarci in un tempo non troppo distante; ci sono allusioni ad Internet, alla Nasa, assistiamo al lavoro di Kelvin in qualità di psicologo, lo vediamo andare in metropolitana... Gli unici elementi "non familiari" sono quelli relativi alle scene in esterni: la continua pioggia (forse un ultimo strascico della visione tarkovskijana, pur essendo qui escluso il fondamentale discorso elementare dell'originale), che scroscia da un cielo apparentemente luminoso, e ciò che sembra essere il rumore di un persistente passaggio di aerei. In ogni caso, la parte del film che viene maggiormente cambiata è proprio l'introduzione. Il personaggio del padre e i riferimenti al passato di Kelvin, focalizzati da tarkovskij all'ambiente familiare, vengono infatti eliminati a favore di uno sguardo psicanalitico volto ad indagare esclusivamente i traumi del protagonista dovuti alle sue presunte responsabilità nel il suicidio della moglie.
La nave spaziale in cui è ambientata la storia è molto diversa nei due film. In *Soljaris* è qualcosa di "terrestre" di "quotidiano" ma nel contempo di inquietante: la biblioteca, i corridoi con i fili elettrici scoperti formano un labirinto in cui Kelvin vaga, sfuggendo al fantasma della moglie o dell'"ospite", come viene chiamata dal dott. Snaut (Snow nella versione americana). Nel film di Soderbergh, al contrario, la stazione spaziale è una specie di fredda prigione di metallo argenteo, come da convenzione nella recente fantascienza americana. Uno spazio molto definito di cui vediamo solo poche stanze se si eccettua la suggestiva scena in cui Clooney rincorre "l'ospite" bambino, in un gioco di specchi, lungo un corridoio su due piani paralleli.
Un elemento significativo risiede nelle scelte compiute dal regista americano in relazione al cast di Erin Brokovich. Snow, lo scienziato "umanista" (in questo film con elementi di schizofrenia), con cui il protagonista intrattiene la maggior parte dei dialoghi, è interpretato da Jeremy Davies, la cui mimica e parlata, quasi da teen-ager (spesso nel corso del film mastica gomma e ascolta musica hip-hop), conferiscono al personaggio una caratterizzazione molto differente dall'originale.
Il dottor Gordon (Berton nel film di Tarkovskij, impersonato dall'attore russo Anatolij Solonicyn), lo scienziato dogmatico e ostile a Kelvin, subisce una mutazione di genere ed è interpretato da un'attrice afroamericana, Viola Davis, scelta mirata, questa, che conferisce all'immagine del futuro di Soderbergh un ulteriore elemento di "americanità".
Nonostante la loro importanza, le particolari scelte di tipo formale optate dal maestro russo – elementi che nel film americano sono stati o completamente rimossi perché troppo caratteristici della personale poetica tarkovskijana, oppure sostituiti (i riferimenti pittorici e la musica di Bach sono stati eliminati, mentre le innumerevoli citazioni letterarie russe sono state condensate nel continuo riferimento alla poesia di Dylan Thomas) – non rappresentano il punto fondamentale nel confronto fra i due film. Vi è infatti una questione che, seppur affrontata in maniera molto diversa, è stata toccata da entrambi gli autori: il tema dello specchio.
Solaris «ci ruba i pensieri... li mangia vivi per risputarci in faccia le nostre ossessioni fatte carne... perché andiamo a frugare l'universo quando non sappiamo niente di noi stessi?». Così Snaut, nel film di Tarkovskij, spiega il significato dell'oceano stellare di Solaris, e nel contempo riassume la mastodontica quantità di temi racchiusi in un progetto dalla sconfinata ambizione filosofica, oltre che cinematografica. Esplorare il mistero dell'universo significa esplorare quello dell'animo umano.
Alla fine di tutto siamo sempre noi, noi uomini, davanti ad uno specchio. Oggetto che, non a caso, dà il titolo ad un altro film dell'autore russo, appunto *Lo specchio*. Dietro al suo aspetto multiforme, Solaris altro non è che questo, una superficie priva di profondità, come tale impossibile da esplorare al proprio interno.
Uno schermo che riflette la nostra anima, plasmandosi continuamente sulle nostre onde cerebrali e mostrandoci la nostra vera anima (in *Stalker*, successivo film fantascientifico dello stesso regista, la "Zona" avrà la stessa funzione). La scienza e la conoscenza trovano i propri limiti – tema affrontato spesso da Tarkovskij nella propria opera – di fronte a questo oceano.
Tutto ciò che gli uomini riescono a vedere dalla stazione spaziale è ciò che più temono o che più rimpiangono, fantasmi che non esistono ma che si materializzano agli occhi dei tre personaggi, che vivono, come tutta la realtà, nel loro sguardo. Ciò che è reale e ciò che non lo è viene determinato solo dagli occhi dell'individuo, da ciò per cui quest'ultimo "ha fede".
Dopo innumerevoli soggettive, la scena in cui Chris e sua moglie sono ripresi con i propri doppi davanti ad uno specchio rende chiara l'ossessione di Tarkovskij per il concetto di sguardo inteso come elemento che plasma la realtà circostante (due film "in soggettiva" come *Elegia dorogi* e *L'arca russa* di Alexander Sokurov dimostrano l'influenza del maestro sovietico sul nuovo cinema russo).
In Soderbergh ci sono molti riferimenti a questo argomento, ma sempre concentrati sul rapporto fra il protagonista e sua moglie. «She is a mirror» dice il dott. Gordon parlando di Chari (interpretata da Natasha McElhone), riapparsa nella stanza di Kelvin; lei è uno specchio, che vive solo in funzione dei ricordi che restano nella mente del protagonista. Le ultime immagini di Chari che rimangono nella memoria dello psicologo sono infatti relative al suicidio della donna, ed è per questo motivo che lei si toglie la vita di continuo. Nel corso del film vengono alternate inquadrature fisse in primo piano di entrambi i coniugi, ritratti che danno la chiara idea di un'immagine riflessa sullo specchio, costruendo così un unico grande "campo e controcampo" che rappresenta il leit-motiv visivo dell'intera pellicola.

Anche su questo tema la differenza fra i due film sta nella scelta del regista americano di effettuare una sintesi monotematica, concentrando tutti gli aspetti dell'opera esclusivamente sul profilo sentimentale della storia.
Ciò che ne risulta è, nella filmografia di Soderbergh, un'opera di respiro limitato, un film di fantascienza che, pur sfiorando i temi esistenziali, ineliminabili, del testo da cui è tratto, in certi momenti si pone dei limiti in modo "umile", in altri in modo quasi ottuso.
In conclusione, sembra che il regista, partito con un progetto ambizioso, pur di distaccarsi dal lavoro di Tarkovskij, ne abbia volutamente penalizzato anche gli aspetti più universali legati al romanzo di partenza.
Non risulta difficile, con un po' di cinismo, immaginare il momento in cui Soderbergh ha deciso di proporre questo film alla Twenty Century Fox. Davanti alla versione sovietica, forse sonnecchiante (come probabilmente davanti ai libri di Kafka, visto il film che ne ha tratto: il mediocre *Delitti e segreti*), avrà premuto il tasto "fast-forward", ed avrà pensato che così, per il grande pubblico, *Solaris* avrebbe funzionato meglio.

Maurizio Buquicchio

Reale intollerabile.
Da Carrère a Garcia, passando per Cantet: riflessioni sull'"affaire Romand"

Il mistero, però, è che non esistono spiegazioni, e che per quanto inverosimile possa sembrare, questo è ciò che è accaduto[1].

Ho paura di deludere... Ho paura di non essere all'altezza... [2].

Il 9 gennaio 1993 Jean-Claude Romand uccide la moglie, i propri figli e i propri genitori prima di tentare, senza successo, di togliersi la vita. L'inchiesta che segue porta alla luce una verità sconvolgente: Romand, uomo rispettato e stimato, non è mai stato un medico, come ha finto di essere per diciotto anni. E la cosa più sconcertante è che non era nient'altro, solo un impostore. Tutto è iniziato con i risultati falsificati di un esame, quando era ancora studente; poi Romand ha continuato a mentire senza sosta sulla sua intera esistenza. Quando stava per essere scoperto, ha preferito sopprimere tutte le persone di cui non avrebbe potuto reggere lo sguardo.
Da questo atroce fatto di cronaca Emmanuele Carrère ha tratto un libro: *L'avversario*. Lo scrittore parte da un presupposto semplicissimo e terribile: cosa stava facendo, lui, mentre il fatto ultimo e culminante di una tragedia immane stava avendo luogo?

La mattina di sabato 9 gennaio 1993, mentre Jean-Claude Romand uccideva sua moglie e i suoi bambini, io ero a una riunione all'asilo di Gabriel, il mio figlio maggiore, insieme a tutta la famiglia. [...] Più tardi siamo andati a pranzo dai miei genitori, e Romand dai suoi. Dopo mangiato ha ucciso anche loro[3].

Da questa semplicissima constatazione, da una pausa di riflessione banale quanto comune alla maggior parte degli esseri umani, per lo scrittore francese si aprono le porte di un'ossessione personale. Entra in contatto con Romand, segue il suo processo e tenta di raccontare, con estrema precisione, i passi nel delirio che hanno portato all'accadere di questa tragedia. Il libro di Carrère, però, non è un romanzo, fatto che ha del paradossale. La vicenda di Romand, infatti, va ben oltre la soglia dell'immaginazione meno fervida. Ma, in questo caso, il paradosso si fa realtà. L'impossibile, l'improbabile, l'impensabile è, semplicemente, avvenuto. La semplicità, infatti, si rivela la chiave di lettura della vicenda Romand, in Carrère. Il falso medico, il signor nessuno, che per diciotto anni ha finto di lavorare all'Organizzazione Mondiale della Sanità (O.M.S.), dopo aver finto di ottenere una laurea mai conseguita, dopo aver finto una lunga serie di viaggi, incontri e soggiorni mai avvenuti, ha rischiato di essere scoperto più volte. Gli elementi erano tutti là; sarebbe bastata una visita in ufficio o una telefonata di troppo per far crollare il castello di carte. Ma questo, semplicemente, immotivatamente, banalmente, non è avvenuto. Così, Romand, anziché esplodere, è imploso, scatenando una tragedia vecchia quanto il mondo: quella della normalità che travalica nella mostruosità.
E se Carrère riesce perfettamente a ricostruire il cosiddetto "affaire Romand", non riesce a spiegarlo. Impossibile farlo. Quello che riesce a fare, da buon romanziere, è inserire la brutalità del fatto reale, l'omicidio così sensazionalistico ma così presto nascosto dall'assurdità della vicenda che l'ha ospitato, in un contesto narrativo. Pur non giustificando il gesto, pur non comprendendolo, lo inserisce semplicemente in uno scenario apocalittico da umanità devastata.
Questo fa Carrère, media: trova un posto, per quanto scomodo o minaccioso, a Jean-Claude Romand e alla tragedia della sua vita.
Nicole Garcia, a quasi dieci anni di distanza da quel fatto di cronaca, riapre l'"affaire Romand" e lo fa, imprescindibilmente, partendo da Carrère, dalla sua mediazione, dalla sua distanza, dalla sua identificazione della storia semplice al centro dell'incubo. Mentre lo scrittore partiva da quel sabato maledetto, il 9 di gennaio, la Garcia parte dalla domenica, il giorno dopo il massacro, quando Romand (che nel suo film si chiama Jean-Marc Faure) ha già ucciso moglie, figli e genitori e sta tranquillamente preparandosi per l'assassinio dell'amante, l'unico che lascerà incompiuto. Da quel momento, dal quale parte e al quale ritorna di tanto in tanto, ricostruisce la catena di eventi che hanno condotto all'implosione di Romand. Ma mentre in Carrère c'era una chiara volontà di comprensione dei fatti, una curiosità patologica, sociologica, umana, nella Garcia emerge sola e dominante una necessità quasi archivistica. La regista segue Romand, lo guarda dormire nelle piazzole di sosta, lo spia mentre riempie le proprie giornate rotolandosi nei boschi come un bambino o mentre finge di frequentare il palazzo dell'O.M.S., senza spiegare niente del suo personaggio, senza raccontare il suo passato, senza cercare quelle motivazioni che Carrère aveva in qualche modo fatto risalire a certe esperienze dell'adolescenza, a certe delusioni, indolenze o debolezze mai affrontate, ma semplicemente lasciate sopire fino a diventare vere e proprie tare, sotto il peso di una passione istintiva e poco razionale per la bugia. Curioso, per uno come Romand, che alla maturità ottenne un ottimo voto in filosofia scegliendo tra i temi proposti il titolo *La verità esiste?*.
Ma la Garcia, appunto, non si pone domande, né tanto meno tenta di darsi, o di darci, delle risposte. Mette la distanza della novellizzazione tra se stessa e il fatto di cronaca e filma, il nulla. È il vuoto, infatti, quello che traspare dalle gesta insensate e innocue di Romand-Faure. La vacuità di un'esistenza, per la nostra società, impossibile. La Garcia non si esplicita, non sceglie posizioni che non saprebbe prendere, si limita alla registrazione, fornendo allo spettatore un dettagliato resoconto dello spaccato tragico della vita di un uomo, sul quale riflettere, sul quale non riflettere affatto, nel quale specchiarsi, non vedersi, cercarsi o spaventarsi. Tutto questo lo fa con uno stile venato di documentarismo, lo fa nascondendosi dietro gli angoli, fra gli alberi, muovendosi disordinatamente, prendendo le distanze dai gesti per poi fermarsi sui dettagli, come la tazza di latte rovesciata sul pavimento del salotto, traccia ultima e indelebile di una vittima la cui morte ci verrà, giustamente, celata.
Il disordine, invece, non era cifra stilistica dell'altro splendido film ispirato all'"affaire Romand", ma non al romanzo di Carrère: *A tempo pieno* (*L'Emploi du temps*, 2001) di Laurent Cantet. Qui Vincent, consulente aziendale, si trova licenziato dall'oggi al domani e, incapace di affrontare la cosa con la famiglia, s'inventa un nuovo lavoro a Ginevra, all'O.N.U.. Costretto a trovare i soldi e ad alimentare ogni giorno la finzione, resta vittima della propria trappola. In un finale sospeso tra il lieto e il tragico, confessa tutto alla famiglia, che lo perdona e lo aiuta a trovare un nuovo lavoro. Cantet e il suo co-sceneggiatore, Robin Campillo, aggirano proprio la tragedia che fece la cronaca e la notorietà di questa vicenda, ridimensionano il paradosso di diciotto anni vissuti nell'oblio (la vicenda, nel film di Cantet, dura circa un anno) e si soffermano sulla banalità della scoperta del tempo libero da parte di Vincent. Se in *Risorse Umane* (*Ressources Humaines*, 1999) Cantet aveva raccontato la vicenda di un giovane uomo che cerca il suo posto ma fatica a trovarlo, qui racconta un uomo che s'in-

Note

1. Emmanuele Carrère, *L'avversario*, Einaudi, Torino 2000, p. 7.
2. Vincent/Aurélien Recoing in *A tempo pieno/L'Emploi du temps* (2001) di Laurent Cantet
3. Emmanuele Carrère, *op. cit.*, p. 15.
4. *Ibidem*, p. 31.
5. *Ibidem*, p. 42.

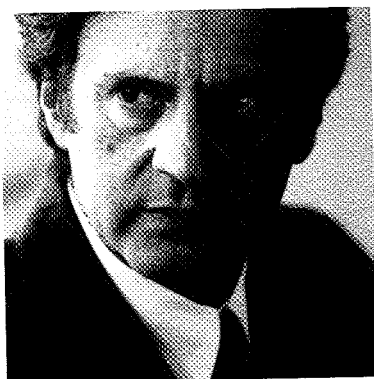
venta una stabilità impossibile, che si costruisce una vita che corrisponde alle proprie aspettative più intime.
Stilisticamente, questo, passa attraverso lunghe inquadrature stabili e proporzionate, che mostrano, come in un gioco ad incastri, l'osservazione della vita altrui da parte di Vincent. Il freddo delle luci bianche chiuse in scatole di vetro e cemento, gli uffici, o più semplicemente le famiglie degli amici, si stagliano nel suo film, dietro alla sagoma immobile del protagonista, osservatore infelice e non realizzato, spettatore passivo che, alla fine, si ritroverà chiuso in una di quelle scatole e scoprirà che la libertà cui si era abituato "a tempo pieno" non era così male. E qui il lieto fine, il perdono, la comprensione, il nuovo lavoro, si trasformano in soffocante dubbio, in una violenza sorda e, quindi, in triste consapevolezza che la libertà è un bene che questa società non ci concede.
Cantet è regista che indaga le dinamiche del sociale, che lascia il sensazionalistico e il morboso da parte, che sceglie le amare consapevolezze piuttosto che le sottili angosce, che si esplicita e non si limita a suggerire. Nel suo film il caso di Romand è lo spunto per una riflessione concreta ma non meno spaventosa e angosciante: cosa fa una persona delle proprie giornate se non ha, a priori, un'occupazione? Vincent, dal canto suo, impara ad amare la precarietà del proprio vagabondare, scopre un sentimento che si stampa sulla sua faccia, qualunque cosa stia facendo o qualunque luogo stia attraversando: la gioia, semplice, stupida, banale di esistere.
L'esistenza annullata dal lavoro o consacrata dallo stesso. La tragedia di un uomo ridicolo, che dalla propria nullità esce trasformandosi in un mostro indelebile nella memoria di massa, o la ridicola tragedia di un uomo che non riesce a scappare alla propria mediocrità, che è destinato a restare un nessuno dopo aver provato ad essere semplicemente libero ed effimero.
Un film cupo, istintivo, angoscioso e capace di agire sulle pulsioni più elementari dello spettatore, quello della Garcia, un film freddo, riflessivo, contrastato e amaro, che angoscia perché agisce sulla nostra intelligenza e consapevolezza, quello di Cantet.
La Garcia parte da un preciso presupposto narrativo, il romanzo di Carrère, Cantet parte dal semplice fatto di cronaca, per elaborarlo; tutti e tre giungono ad un'unica, comune, drammatica, verità. C'è la delusione, la paura, il baratro dell'inutilità dietro a Jean-Marc, a Jean-Claude e a Vincent, che scoprono di essere nulla

senza un lavoro, senza una "ragione sociale", che sanno che la realtà può essere qualcosa di intollerabile.
L'intollerabilità del reale, la sua rappresentazione: questo fa la grandezza e il limite, a tratti insostenibile, di questi due film, del romanzo a cui s'ispira l'uno e del fatto di cronaca da cui si generano tutti e tre. Scrive Jean-Claude Romand dal carcere, subito dopo il funerale di sua moglie e dei bambini:

> Mi ha aiutato molto tornare alla Verità. Ma la realtà è così orribile, intollerabile, che ho paura di rifugiarmi in un altro mondo immaginario e perdere di nuovo questa precaria identità[4].

Scrive il 10 dicembre del 1996, a quasi tre anni dalla tragedia:

> Quando ne scopriremo il senso, questa terribile realtà si tramuterà in verità e forse sarà ben diversa da quella che davamo per scontata[5].

Margherita Chiti

L'avversario

Abbas Kiarostami, *E la vita continua*: un'analisi

Cast & Credits

Titolo originale circolato in Iran: *Zendegi va degar hic* (*La vita e poi il nulla*)
Titolo originale circolato in Europa: *Zendegi edamèh dàrad* (*E la vita continua*)
Anno: 1992
Regia, soggetto e sceneggiatura: Abbas Kiarostami
Fotografia: Homayun Paevar
Suono: Hassan Zahedi, Changiz Sayyad
Musica: brani dal *Concerto per due corni* di Antonio Vivaldi
Montaggio: Changiz Sayyad, Abbas Kiarostami
Interpreti: Farahad Kheradmand, il regista; Puya Pievar (Puya); gli abitanti di Roudbar e Rostamabad
Produzione: Alireza Zarin per Kanun (Istituto per lo sviluppo mentale dei bambini e dei giovani)
Formato: 35 mm; colore
Durata: 91'
Distribuzione: Cadmo film
Riconoscimenti: Premio Rossellini al Festival di Cannes 1992

La sinossi

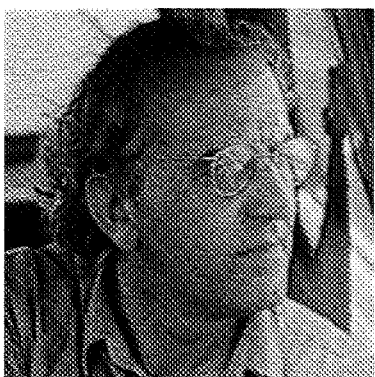
Iran, giugno 1990. Un violento terremoto ha devastato la regione del Gilan. La regione è montuosa e povera, le perdite umane e i danni materiali sono ingenti. Il regista di Dov'è la casa del mio amico? *(Kiarostami-Farahad Kehradmand) e suo figlio Puya si mettono in viaggio in auto alla ricerca dei bambini protagonisti del film, che abitano a Koker, uno dei villaggi colpiti dal sisma. Giunti nella regione, i due abbandonano presto la strada principale, dove il traffico è completamente paralizzato, e si avventurano per sconosciute piste di montagna. Lungo la strada, la vita lentamente ricomincia, ostinata a continuare uguale a se stessa nonostante il disastro. Lasciato il figlio alla tendopoli di Pashteh a seguire la finale del mondiale di calcio da un apparecchio di fortuna, il regista prosegue da solo il suo viaggio verso Koker.*

Il viaggio del padre e del figlio verso l'epicentro del sisma è scandito da cinque momenti. Il primo, quasi un prologo, si svolge interamente al di qua del grande tunnel che separa la regione colpita dal resto del paese. In questo momento della narrazione si chiariscono le identità dei personaggi e i loro propositi. Del terremoto ancora non si vedono gli effetti e se ne sa qualcosa solo attraverso le parole del padre e della radio. L'oscurità improvvisa della galleria (su cui passano i titoli di testa) funziona da stacco naturale con il secondo momento del racconto. Al di là del grande tunnel, il padre e il figlio, a bordo dell'auto, proseguono il viaggio in un paesaggio di devastazione e rovine, fra villaggi rasi al suolo e montagne franate a valle. L'ingorgo li spinge ad abbandonare la strada asfaltata per una pista in salita che non si sa dove porti. Il terzo momento del viaggio si svolge lungo i sentieri e le piste di montagna, dove i due incontrano di quando in quando persone indaffarate nella ricostruzione dei villaggi. Fra questi c'è il signor Ruhi, un attore secondario di *Dov'è la casa del mio amico?*, che sta trasportando una gabinetto nuovo. Padre e figlio lo accolgono a bordo e si fermano a cercare acqua al suo villaggio (quarto momento), dove scambiano alcune parole con i sopravvissuti che stanno cercando di riprendere il corso normale delle proprie vite. Richiamati all'auto dal clacson di un trattore che non riesce a transitare, i due riprendono la marcia e giungono alla tendopoli di Pashteh. Puya si ferma alla tendopoli per vedere la finale del mondiale di calcio (è l'estate del 1990), e il padre prosegue solo il suo viaggio (quinto momento o conclusione). In una delle ultime sequenze si intravedono, forse, su un crinale lontano due sagome minime che potrebbero essere i due bambini cercati. Ma l'auto del regista esce dall'inquadratura e sui corni di Vivaldi scorrono i titoli di coda.

Il racconto

> *Natalità, mortalità, pluralità e Terra*
> Hannah Arendt

Tre movimenti
Della vicenda narrata in *E la vita continua* non si conosce, se non per accenni, l'antefatto. Nemmeno l'esito della ricerca è noto: il regista, nell'ultima sequenza, scorge due figure, appena percepibili sul crinale lontano di un monte, che potrebbero essere i due bambini cercati, ma la conclusione rimane nascosta oltre i confini dell'ultima inquadratura. La macchina da presa abbandona il protagonista proprio a un passo dalla meta. La narrazione, in altre parole, si sviluppa interamente al di là del casello autostradale, frontiera fra l'universo noto della vita quotidiana e lo spazio del viaggio, che è luogo del

E la vita continua

E la vita continua

E la vita continua

movimento e dell'assenza di equilibrio. Un atipico film *on the road*, che si snoda lungo le strade dell'Iran, dove il percorso passa progressivamente in primo piano rispetto alla meta[1]. Oltre il grande tunnel, infatti, il viaggio verso Koker e i bambini del film si trasforma in viaggio attraverso la precarietà dell'esistenza, l'indeterminatezza e lo spaesamento della vita, che nel cataclisma naturale ha perso tutti i riferimenti del proprio presente e della propria identità.
Fra le rovine, i sopravvissuti, e i protagonisti con loro, devono fare i conti con istinti contrastanti. Lo smarrimento e la tentazione di rinunciare all'impresa sono sempre in agguato: la strada principale è preda di un ingorgo senza speranza e le piste di montagna, lungo cui padre e figlio si avventurano, sono incerte e impervie. L'automobile ritorna più volte sui suoi passi di fronte alla strada interrotta dalla voragine o ad una pista non percorribile. Spesso i passanti, unico sistema di orientamento non spazzato via (non del tutto) dal terremoto, cercano di convincere il regista ad abbandonare la ricerca e a tornare indietro. Altre volte è il volto stesso della natura, che schiaccia con la sua mole le storie individuali che lo attraversano, che sembra negare ogni esito alla ricerca, ogni senso alle azioni umane. Eppure, allo stesso tempo, tutto lungo la strada testimonia la necessità del movimento e l'istinto ad agire. La macchina del regista supera in continuazione persone indaffarate, che trasportano cose, che corrono verso non si sa dove e perché. Questo movimento collettivo non può essere arrestato. Basta un'automobile lasciata in mezzo ad una stradina di montagna per provocare la reazione innervosita di chi non ha certo tempo da perdere, anche se il terremoto gli ha portato via tutto. Il traffico, e anche l'ingorgo come sua forma patologica, sono una necessità insopprimibile, una testarda affermazione della vitalità di chi è sopravvissuto. Lo stesso vale per l'ostinazione con cui il regista affronta gli ostacoli sul cammino (lo smarrimento, la strada interrotta, l'erta impossibile) pur di raggiungere il suo scopo. La vita, in altre parole, sembra non voler rinunciare ai propri percorsi di senso, instabili e inaffidabili, ma che, nonostante tutto, orientano. E, quel che conta di più, orientano collettivamente. Nella devastazione generale, la solidarietà è più una necessità che una scelta. La ricostruzione, come l'assistenza ai feriti o ai bambini orfani, non può che essere un'opera collettiva, come afferma la voce femminile alla radio nella prima sequenza del film.
A volte tuttavia il racconto si libera di questa opposizione fra rinuncia e ostinazione, devia dal suo corso principale e prende un'altra strada, «una strada altra, che non porta in nessun luogo se non al bisogno di guardare in se stessi, cioè una strada che da un luogo preciso e connotato [...] si apre all'universo»[2]. La figura della *deviazione* ritorna ciclicamente a livelli diversi: può coinvolgere una sequenza (una fermata nel bosco), oppure estendersi ad ampi tratti di racconto (la fermata al villaggio del signor Ruhi), oppure ancora limitarsi a rapidi inserti o ad una deviazione del dialogo dalla sua traiettoria fondamentale. Questi momenti di deriva, in cui una logica nuova si impadronisce temporaneamente dei personaggi, segnano sempre il momento dell'incontro con lo spazio *fuori*, fuori dall'abitacolo della vettura e fuori da sé, rappresentato ora dalla culla nel bosco, o da una cavalletta, dal signor Ruhi e dai bambini di Pashteh, oppure ancora dai mondiali di calcio.
La logica lineare che muove i personaggi ad agire, a reagire e ad insistere nella loro ricerca sembra dunque a tratti vacillare, ora per lo sgomento davanti alla natura, ora davanti all'imprevedibilità delle relazioni e degli incontri che il viaggio inevitabilmente innesca. In entrambi in casi, ne nasce disorientamento e arresto dell'azione. Si perde di vista lo scopo, la meta, per adagiarsi un istante nel presente delle cose e interrogarsi sul proprio percorso, in un «disorientamento fecondo di possibilità»[3].

Due personaggi

Il padre e il figlio sono i due poli della meta e della deviazione nel microcosmo dell'abitacolo dell'auto[4]. Il padre ha deciso il viaggio, è lui che guida e decide che strada prendere. Al padre è associata la prospettiva frontale dell'automobile, ed è sempre lui, come naturale, che chiede ai passanti le informazioni necessarie. Il padre, in altre parole, è il motore unico della ricerca, ed è costretto dal suo stesso ruolo a mantenere un rapporto quasi esclusivamente strumentale col paesaggio (cercare la strada giusta, fare rifornimento di acqua, per sé e per l'automobile). A volte l'ostinazione lascia spazio a pause digressive e aperture inaspettate, ma esiste sempre una meta da raggiungere «e non c'è un'altra strada, né un'altra macchina», come egli stesso afferma in una delle ultime sequenze del film. Il padre è il principio narrativo dell'azione. È adulto, cosciente del limite e aperto all'imprevisto, ma tuttavia ostinato a raggiungere un fine e un senso[5]. Il figlio, invece, è la digressione. Per lui, semplice passeggero, il paesaggio è un'attrazione prima che uno strumento, e l'impresa più difficile è contenere la spinta centrifuga che lo allontana dal padre e dall'auto: una cavalletta, una lampada rotta o la finale del mondiale di calcio passano istantaneamente in primo piano nella sua mente, anche rispetto al terremoto. Se per il padre la sosta al villaggio del signor Ruhi è un momento di riposo per avere dell'acqua, per il figlio è il momento dello sfogo della sua attrazione verso il paesaggio e i suoi misteri. Questa diversità si proietta anche nei loro stili di parola. Alla rarefazione[6] della parola del padre-regista, che si limita a porre domande per lo più pratiche ai suoi interlocutori e che non manifesta quasi mai le sue considerazioni sul terremoto[7], risponde la proliferazione della parola di Puya. Gli argomenti e le curiosità che si affollano nella sua mente e nei suoi discorsi rappresentano continui scarti rispetto al cuore della narrazione: Puya disserta sull'allevamento delle cavallette, o sui mondiali, o anche di problemi esistenziali legati al terremoto, che però emergono solo in una circostanza, come pensiero fra altri pensieri pronti a catturare un istante dopo la sua attenzione. Nel suo fluire disordinato e incuriosito la parola di Puya si trasforma in puro gioco libero, deriva deliberata e fertile di spunti per continuare a vivere nonostante il disastro.
Puya e il padre rappresentano, in altre parole, una coppia di termini simmetrici e complementari. I due sono legati da un disperato bisogno reciproco: Puya, trovatosi da solo al risveglio, chiama il padre in lacrime, che accorre senza esitazione; al villaggio del signor Ruhi è Puya che avverte in lontananza il richiamo del padre e senza indugio abbandona i suoi vagabondaggi fra le macerie per tornare alla macchina. Non è un caso, allora, che padre e figlio siano ritratti spesso negli stessi gesti (tutti e due si fermano per fare pipì; tutti e due chiedono negli stessi termini se l'acqua è potabile; entrambi, infine, si aggirano incuriositi fra le rovine del villaggio). Puya e il padre sono come due posizioni dello sguardo all'interno dello stesso abitacolo (il guidatore e il passeggero), due atteggiamenti nei confronti del mondo (la curiosità e l'ostinazione), se vogliamo l'occhio (incapace di non concentrarsi) e l'orecchio (incapace

di non distrarsi) di un'unica coscienza, quella del regista-autore, che muove la sua macchina da presa attraverso la natura.

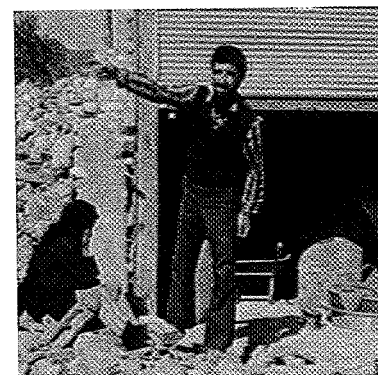
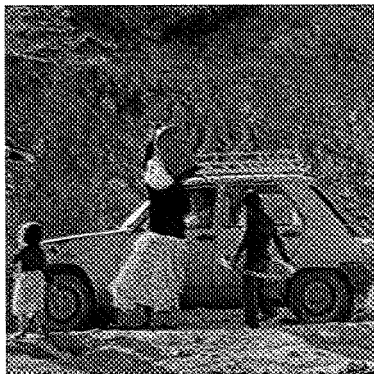
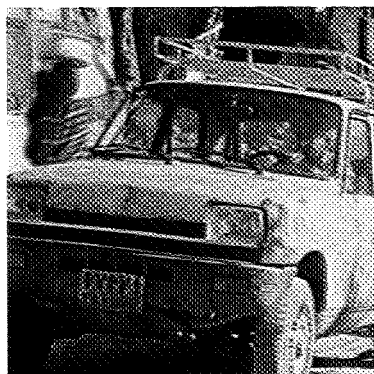
L'immagine

La natura è un prodotto dell'arte e del discorso
Nelson Goodman

Ma essere è naturale?
Pier Paolo Pasolini

La "pris en charge" e l'origine della narrazione
All'inizio del film, la macchina da presa, appostata all'interno di un casello autostradale, osserva il passaggio continuo delle automobili e i gesti del casellante, di cui sono inquadrate in primo piano solo le mani. Il quadro fisso su questo luogo di transito, quasi un diaframma da cui si accede alla zona devastata dal terremoto, è come in attesa di qualcosa: «Elle attend d'être prise en charge par un personnage, par un histoire, que le document anonyme, que l'enregistrement brut, deviennent fiction»[8]. Nella seconda sequenza, la macchina da presa è a bordo dell'auto del regista. Come osserva de Baeque, «il a pris en charge le cinéma, il a pris le point de vue sur le réel, il a volé l'image pour pouvoir regarder la catastrophe»[9]. Questa semplice mossa iniziale nasconde forse una chiave del film. Il viaggio, in *E la vita continua*, è spunto per una parabola esistenziale. Ma, a ben guardare, raccontando il viaggio della macchina da presa, il film riapre in modo forse inedito la riflessione meta-cinematografica sull'occhio del cinema e sul suo spazio fra i vivi. La «pris en charge» dello sguardo cinematografico, che in una frazione di secondo mette in moto la narrazione, produce una trasformazione radicale dell'immagine. Da "a-centrata" e meccanica, necessariamente passiva e ferma ai margini della storia, essa si incurva[10] su un sistema di soggetti in movimento, in tensione verso un qualche scopo. Il cinema in questo modo si lega ad una vicenda individuale, ad una storia fra le tante, diventa racconto e *azione*[11]. Nella prima sequenza del film, niente indica che la Renault 5 gialla con un uomo brizzolato e un bambino a bordo sarà la prescelta dalla macchina da presa per il proprio viaggio. Lo sguardo del cinema salta a bordo di un'auto e adotta i suoi passeggeri con le loro storie. L'automobile sgangherata, ma che in fondo resiste, con i suoi spazi di luce e le sue ruote, si fa a sua volta strumento, una macchina da presa su un carrello, del viaggio del cinema nel reale. Tutto l'itinerario dei protagonisti è il risultato di questa scelta iniziale di responsabilità: il regista-autore, per mezzo del suo alter-ego che agisce nell'intreccio, muove lo sguardo del cinema rimasto troppo a lungo bloccato ai margini della storia. Lo trascina lungo un itinerario che oscilla fra documentario e parabola morale. Infine lo abbandona: nel lungo piano-sequenza finale il regista-personaggio con la sua auto si sforza, e riesce, a superare la salita e ad uscire dal margine dell'ultima inquadratura.

Soggettive
Dal momento in cui la macchina da presa comincia a seguire i protagonisti nel loro viaggio, si stabilisce una dialettica molto raffinata dei punti di vista, fra le soggettive e lo sguardo macchina, fra l'istanza narrante impersonale e l'occhio dei personaggi. La macchina da presa a bordo dell'auto talvolta si ritaglia un suo spazio autonomo e un suo campo visivo libero, come un terzo passeggero. Spesso, però, si nasconde dietro lo sguardo soggettivo del padre o di Puya e assume delle caratteristiche particolari: la visione soggettiva, infatti, è sempre visione in qualche modo ostacolata. Nel legame che si stringe fra cinema di narrazione e storia individuale, Kiarostami elabora un'immagine soggettiva che si fonda sul senso del limite, in un modello di realismo che fa della natura finita, instabile e deliberata di ogni percezione soggettiva del mondo la propria matrice. Nelle soggettive di Puya a bordo dell'auto il paesaggio che scorre fuori dal finestrino viene sempre doppiamente inquadrato, una volta dai confini naturali del fotogramma o dello schermo, la seconda dalla cornice metallica del finestrino dell'automobile. In questi momenti i limiti dello spazio visuale del personaggio diventano i limiti stessi dello sguardo cinematografico[12].
Quest'insistenza sui confini dell'immagine provoca l'ispessimento di quel particolare «filo che lega l'inquadratura al fuori campo»[13]. L'immagine, infatti, si mostra esplicitamente incompleta e i suoi confini si impongono sulla percezione. Lo spettatore vive l'esperienza di uno sguardo spazialmente povero, di una percezione soggettiva scarna che chiede un forte lavoro di ricostruzione del mondo non filmato a partire dai pochi indizi che il mondo filmato mette a disposizione.
Nell'immagine soggettiva del padre, invece, scompaiono le cornici supplementari ma subentrano nuovi precisi limiti. Essa, in primo luogo, manca di stabilità, è soggetta a continui scossoni dovuti al fondo stradale sconnesso oppure ai sobbalzi della camera a mano. Lo sguardo del padre, inoltre, è confinato quasi sempre nella prospettiva frontale dell'auto: il fuoco dell'immagine – si tratta dello sguardo di un guidatore – si concentra su un settore ristretto e sempre uguale dello spazio, al contrario dello sguardo di Puya, che dalla sua visuale di passeggero ha a disposizione tutti gli spazi di luce dell'auto per esplorare il paesaggio. Il padre, concentrato nella ricerca dei bambini di Koker, può concedere solo sporadici e rapidissimi sguardi al mondo che scorre ai lati della strada. L'unico modo per lui di rompere questo vincolo è arrestare la marcia, e aprire così alla logica della deviazione, per fare pipì, per osservare alcune donne fra gli alberi coi bambini ai margini della strada, per cercare acqua e vagabondare fra le macerie di un villaggio distrutto.

Volto, campo totale
In *E la vita continua* lo sguardo cinematografico non si discioglie mai completamente nella coscienza dei personaggi. Lungo tutto l'itinerario di ricerca le soggettive del regista e di suo figlio dialogano con piani e inquadrature neutre, proprie di un occhio indipendente che gravita attorno alla vicenda principale conservando la propria autonomia. Prime fra tutte le "immagini-volto" che punteggiano il film: da una parte il volto riflessivo del padre, immobile, concentrato sul suo pensiero fisso, orientato quasi sempre frontalmente rispetto alla direzione di marcia; oppure il volto intensivo[14] del figlio, mobile, distratto e sempre teso *verso*. Dall'altra l'assenza di volto, perché velato, bendato, nascosto dall'oggetto portato in spalla oppure brutalmente confinato al fuoricampo, dei personaggi secondari, che per questo rimangono astratti e *disindividuati*, puri esseri umani che si aggirano tra le rovine di un mondo ricondotto al suo grado zero dal terremoto. In secondo luogo, ci sono i grandi campi totali e le panoramiche, in cui il punto di ripresa si colloca all'esterno della vettura. Come le "immagini-volto", queste inquadrature richiamano un'altra dimensione, indipendente dal vissuto dei personaggi. I campi totali che si susseguono inquadrano una natura che si fa progressivamente "spazio qualsiasi", ambiente astratto, privo di connotati umani o

E la vita continua

E la vita continua

E la vita continua

storici, diverso ad ogni svolta della strada ma anche inesorabilmente fisso, uniforme e indifferente rispetto alle storie che lo attraversano e che scompaiono davanti alla sua mole. Si può dire che siamo di fronte ad uno spazio svuotato, senza nessuna funzione diegetica.
Queste inquadrature più oggettive sono spesso caratterizzate da fluidità e senso di controllo, esprimono un movimento più liquido e ammortizzato delle soggettive, «una percezione più sottile, più vasta, una percezione molecolare, propria di un cineocchio»[15]. In esse il paesaggio scorre via fluido come un nastro. Eppure, a ben guardare, anche queste immagini, che dovrebbero rappresentare il polo dell'enunciazione impersonale e del narratore onnisciente, sembrano voler mettere in risalto in tutti i modi i limiti dell'inquadratura cinematografica. La macchina da presa, più che guardare o mettere a fuoco qualcosa di particolare, sembra limitarsi a *lasciar accadere* e a registrare ciò che capita nel suo campo visivo grazie al movimento dell'automobile che la trascina con sé, come terzo passeggero, attraverso lo spazio. Anche i grandi campi totali, che sono senz'altro le inquadrature più impersonali del film, sono a loro modo fortemente sottrattivi, fino all'astrazione: la sistematica assenza del cielo, la preponderanza delle forme drammatiche della montagna scossa dal sisma, la mancanza di coerenza dei tronconi di strada di volta in volta inquadrati, sottopongono l'immagine ad una costante tensione verso il fuori campo, verso un qualcosa – una prospettiva completa, un'indicazione certa – che deve pur essere nascosto fra le pieghe della natura ma che non si trova, e che, forse, rappresenta il vero obiettivo della ricerca, quello in grado di colmare quell'iniziale differenza di potenziale che dà origine al movimento e alla storia.

Carrello. La "schizofrenia della visione"
Il cinema accompagna il regista e il figlio lungo il loro viaggio e assume in questo modo una funzione, se vogliamo, realistica, si carica di senso umano. Ma la macchina da presa a suo modo già lavorava prima di essere assunta come testimone di una storia individuale, e continuerà a lavorare sul reale anche dopo che il legame che le ha consentito il movimento si sarà sciolto. Il cinema di Kiarostami, in alte parole, sembra vivere di continue trasformazioni, modula fra stasi e narrazione, e poi fra mimesi della soggettività e di una certa oggettività, come un'unica istanza enunciante che muta continuamente statuto in un dialogo fluido fra le forme. Questa natura unitaria e proteiforme dell'immagine si smaschera in alcuni momenti chiave. In una delle sequenze centrali (l'auto che costeggia il cimitero), la visione passa, senza nessuno stacco e con una semplice rotazione a sinistra, dal polo soggettivo (sguardo frontale e traballante del regista-personaggio) al polo oggettivo (prospettiva laterale, carrello "fluido", sguardo del regista-autore). Da questo punto in avanti si stabilisce per qualche fotogramma un gioco di sguardi fra regista-autore e regista-personaggio, dove la funzione del primo è quella di delimitare il campo del visibile assoluto, mentre il secondo si limita a firmare qua e là, con rapidi controcampi sul volto, lo sguardo e il *visto*. Poco oltre accade il fenomeno inverso. Uno sguardo-macchina impersonale (polo oggettivo, registaautore) si trasforma senza soluzione di continuità nello sguardo del regista-personaggio, semplicemente con l'introduzione della sua voce fuori campo. È come se in quel momento il regista-personaggio si affacciasse alla finestra aperta dalla macchina da presa sullo spazio e la utilizzasse per rivolgere la parola a un passante. Questa «schizofrenia della visione»[16], l'oscillare senza cesure della stessa coscienza fra due dimensioni disgiunte quali l'istanza narrante e il personaggio, mette a nudo il lavoro del cinema: fa sentire continuamente la macchina e smaschera la finzione.
Il regista, in conclusione, accetta l'incarico implicito – di narrazione e azione – nella macchina da presa e compie una scelta radicale di presenza di fronte all'enigma delle cose. Il cinema che lo segue nel suo viaggio attraverso la devastazione non si dissolve mai nell'ambiente che attraversa e che registra, ma fa sentire la sua presenza[17], innaturale, paradossale, di coscienza meccanica, capace di prospettive molteplici e di "introspettive", ma, proprio perché coscienza, costitutivamente imperfetta, semplice occhio qualsiasi fra infiniti altri. «Kiarostami – scrive Goffredo Fofi – non si lascia mai del tutto andare alla tentazione del regista demiurgo, anche se comprende appieno [...] la necessità che questa tentazione permanga [...] affinché il miracolo del cinema si realizzi come specchio della realtà oltre la realtà, come registrazione e intervento, come rispetto e provocazione»[18].

Rumori
Il suono colloca l'immagine nello spazio. «Attraverso la ripresa visiva noi arriviamo, al massimo, ad ottenere una superficie bidimensionale. Il suono conferisce a questa immagine la profondità, la sua terza dimensione. È il suono a colmare le lacune dell'immagine» (Abbas Kiarostami)[19]. Il suono prodotto dall'impatto fra una bombola del gas e il portapacchi dell'auto nell'ultimo piano-sequenza impiega qualche istante per raggiungere l'orecchio impersonale che ascolta la scena dall'alto. Allo stesso modo, il rumore fuori campo di scavi, sirene ed elicotteri che va attenuandosi man mano che l'auto procede verso l'epicentro del sisma genera la sensazione di un fuori campo di estensione quasi illimitata.
In molti casi la sorgente dei rumori rimane nascosta allo spettatore: della fonte del frastuono delle ambulanze, degli scavi e degli elicotteri si sa solo che proviene dal mondo non filmato che pulsa tutt'intorno allo spazio circoscritto dall'inquadratura. Sono i casi in cui «tutti i suoni del film si agglomerano intorno all'immagine in cui non risiedono, simili a mosche su un vetro»[20]. Chion descrive questo tipo di rumori d'ambiente come elementi sonori che creano il fuori campo «passivo», una sorta di brusio di sottofondo che completa la finzione senza la pretesa di suscitare nello spettatore la curiosità di ciò che si cela oltre i limiti dell'immagine[21]. Ma in *E la vita continua* la situazione non potrebbe essere più diversa. L'unione di rumori-territorio con un'immagine povera sul piano della definizione dello spazio genera un regime di curiosità permanente e permanentemente frustrata, tipica del fuori campo "attivo", che invita costantemente i personaggi, e lo spettatore con loro, a scoprire la fonte nascosta di quella vibrazione. In altre parole, rendendo popolato il fuori campo, i rumori d'ambiente aggiungono alla visione, già parziale e instabile, un nuovo elemento di squilibrio e una nuova spinta dell'immagine ad andare oltre se stessa. Il tessuto dei rumori in *E la vita continua* dà vita ad una situazione sensoriale irrisolta, così come irrisolta rimane la tensione verso la meta del viaggio. Il reale che sprofonda in tutte le direzioni subito fuori dai confini stabiliti dalla percezione soggettiva o dall'inquadratura cinematografica fa sentire costantemente la sua poderosa presenza tramite il suono, che attraversa lo spazio e giunge alla coscienza – o al microfono –, e che come un'inquietudine che non si scioglie

rimane sempre «in circolazione sulla superficie dello schermo»[22].

Parole

Una delle prime sequenze digressive del film si apre e si chiude sul richiamo di un bambino. Al centro dell'opera, l'orecchio/occhio della macchina da presa si sofferma sul *baby talk* fra il regista-personaggio e un infante che piange nella sua culla. Il contatto ristabilito sembra per un momento tranquillizzare il bambino, che per qualche istante smette di piangere. La chiave della relazione che si stabilisce fra i due sembra essere il puro contatto vocale, che ha evidentemente un potere taumaturgico. Si può dire che il legame vocale viene vissuto come un sostituto del cordone ombelicale, e il solo timore di un nuovo taglio è causa di dolore e smarrimento[23]: il bambino lasciato nuovamente a se stesso ricomincia a piangere. In modo del tutto simile Puya, trovatosi da solo al risveglio, chiama disperato il padre che si è allontanato a sua insaputa dall'auto.

La voce in *E la vita continua* si riduce spesso a puro richiamo e ricerca di contatto primario. Anzi, il richiamo è spesso la causa di figure narrative come la deviazione della vicenda dal suo corso principale e il successivo "ritorno all'ordine": nella sequenza del bambino ferito il padre si allontana dalla strada seguendo un pianto infantile e torna sulla strada per la stessa ragione. Così, alla tendopoli di Pashteh, il dialogo fra il padre e le bambine è interrotto dal richiamo allegro di Puya, che ha anche l'effetto di porre fine alla breve sosta. Il richiamo, scrive Chion, è «la voce che ha il potere di perforare lo spazio»[24], ma anche di definire modificare le traiettorie dell'azione e di definire i confini dello spazio visivo del cinema, che si muove costantemente ad inseguire le voci che provengono dal fuori campo.

In *E la vita continua* si odono a volte voci che non appartengono ai personaggi. La prima traccia sonora del film è una voce radiofonica. Al di là del grande tunnel i rumori degli scavi si mescolano ad un canto orientale diffuso da un qualche altoparlante. Più avanti, lungo la strada principale, la musica e le parole di un radiodramma aleggiano sopra il parossismo dell'ingorgo stradale. Ancora oltre, il lungo carrello sul cimitero in campo lunghissimo è immerso nel lamento della preghiera funebre che circola sulla superficie dell'immagine senza potersi riferire a nessun personaggio determinato. La presenza di questa voce collettiva nell'immagine lega il mondo filmato ad un particolare tipo di fuori campo: non si tratta più di un generico mondo non inquadrato, dove hanno origine i rumori-territorio, ma del mondo *umano* non inquadrato, il tessuto di cui i protagonisti sono membri, come ascoltatori, come fedeli. Di fronte al terremoto e al crollo del mondo quotidiano, la radio (e a suo modo la preghiera) assume il ruolo di voce della comunità ferita che si raccoglie e che si parla. Si tratta anche in questo caso di un legame primario, di un altro cordone ombelicale, di ordine diverso da quello che lega alla madre (e al padre) ma forse altrettanto necessario per un insieme forse casuale, ma territorialmente definito – una *comunità* – di occhi/orecchi dispersi nella distanza e nella durata.

Non è un caso, allora, che gli sfollati facciano di tutto per non perdere il contatto con questo mondo di parole in onda: gli abitanti della tendopoli di Pashteh, nonostante il lutto, non indugiano a piantare un'antenna di fortuna sulla collina che sovrasta la loro precaria dimora pur di non perdere la finale del mondiale di calcio, di non perdere il contatto con la vita – la voce – che scorre altrove.

Vivaldi

Il lavoro che Kiarostami compie sui rumori e sulla voce rende molto forte la dipendenza dell'inquadratura dal fuori campo, la parte espressa dall'insieme di cui essa è membro. Eppure questo fuori campo relativo e attivo, origine di instabile curiosità e costante invito a venire a vedere, a muovere lo sguardo attraverso lo spazio verso un richiamo o a orientare le antenne verso un mondo lontano, non rappresenta che una delle forme attraverso cui transita il cinema di Kiarostami. A volte, l'iperrealismo della percezione si attenua, i rumori sfumano e lasciano spazio ai corni e agli archi vivaldiani. In questi momenti la natura del rapporto fra *logo* visivo ed acustico si trasforma, ancora una volta senza cesure. La pressione del reale sui recettori del cineocchio magicamente si allenta. Al fraseggio spezzato della quotidianità si sostituisce la regolarità della scansione musicale, che riorganizza completamente l'immagine. Il rapporto fra immagine e suono non si stabilisce più fra punti (evento-rumore), ma fra *forme temporali* che scorrono parallele. Questa nuova forma audiovisiva sospende la denotazione e porta in superficie la percezione e la durata[25]. Ancora una volta, la trasformazione dell'immagine sveglia lo spettatore dall'illusione di realtà e lo pone davanti alla scrittura cinematografica. Con l'intervento della musica, la scrittura di *E la vita continua* sospende la funzione documentaria e si trasforma in poesia. La realtà, da materia per un reportage, si fa oggetto di meditazione.

Nel lungo piano-sequenza finale, l'immagine, fino a pochi momenti prima popolata di parole, coscienze e rumori, si svuota. Il rumore fuori sincrono della bombola del gas sul portapacchi dell'automobile segna l'oggettiva distanza che si pone fra i personaggi che si apprestano a proseguire il viaggio e la macchina da presa in alto sulla collina. Liberato così dal suo contenuto umano e ricondotto a pura forma audiovisiva libera, il cinema, dopo il lungo percorso attraverso il reale, si ferma, e lo spazio dell'arte si chiude. La vita continua dunque invisibile fuori del film, mentre la macchina della finzione e della narrazione, su un ultimo fermo immagine d'Iran vivaldiano, si siede nuovamente ai margini della storia. Fino all'inizio del prossimo spettacolo.

Alberto Bougleux

Note

1. Cfr. Sandro Mauro, *E la vita continua*, in «Segnocinema», a. XIV, n. 67, giugno 1994, p. 56: «*Road movie* da principio alla fine, *E la vita continua* ha l'andamento piano, orizzontale e contemplativo, dei movimenti wendersiani e di alcuni vari western».
2. Tullio Masoni, *Abbas Kiarostami: i pazienti percorsi di un non dissidente*, in «Cineforum», a. XXXIII, n. 329, novembre 1993, p. 31.
3. Paolo Loffreda, *E la vita continua*, in «Cineforum», a. XXXIV, n. 333, aprile 1994, p. 76.
4. Cfr. Tullio Masoni, *Close-up*, in *Ibidem*, p. 73.
5. Cfr. Tullio Masoni, *Abbas Kiarostami: i pazienti percorsi di un non dissidente*, cit., p. 31.
6. Cfr. Michel Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino 1997, p. 113.
7. Le sue considerazioni sono tutte racchiuse nella domanda che pone al ragazzo che sistema l'antenna televisiva di fortuna per la tendopoli di Pashteh: il regista sembra dubitare che pensare al mondiale di calcio fra tanti morti sia la cosa giusta da fare.
8. Antoine de Baecque, *Le réel a tremblé*, in «Cahiers du cinéma», a. XLII, n. 461, novembre 1992, p. 29.
9. *Ivi.*
10. Gilles Deleuze, *L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 1983, p. 83.
11. Cfr. Hannah Arendt, *Vita Activa*, Bompiani, Milano 1997, p. 134: «solo l'azione è reale [...] essa produce storie, con o senza intenzione, con la stessa naturalezza con cui la fabbricazione produce cose tangibili».
12. Cfr. Massimo Garritano, *E la vita continua*, in «Cinema Sessanta», a. XXXV, n. 215, gennaio 1995, p. 55: «Il padre e il figlio osservano la realtà dal finestrino dell'automobile come se fosse uno schermo, per cui si avverte la sensazione di un diaframma fra loro e l'esterno». Questa particolare forma di quadro nel quadro è una figura tipica di tutto il cinema di Kiarostami: a proposito di *Sotto gli ulivi*, Ilaria Gatti scrive: «l'immagine riflessa nello specchietto retrovisore [dell'automobile] replica l'inquadratura e rimanda alla situazione dello spettatore che guarda lo schermo» (Ilaria Gatti, *Finzione come assenza*, in «Filmcritica», a. XLVII, nn. 471-472, gennaio-febbraio 1994, p. 36). O ancora, a proposito dei lunghi piano-sequenza dal finestrino di *Il sapore della ciliegia*: «Il paesaggio scorre incorniciato nel finestrino dell'auto in movimento, come una pellicola nel caricatore che registri terra e desolazione in un lento svolgersi» (Ilaria Gatti, *Una storia ocra*. Il sapore della ciliega, in «Filmcritica», a. XLVII, nn. 476-477, giugno-luglio 1997, p. 545).
13. Gilles Deleuze, *op. cit.*, p. 31.
14. Cfr. *Ibidem*, p. 109: «L'espressione del volto e il significato di quell'espressione non hanno alcun legame con lo spazio. Dinanzi a un volto isolato non ci sentiamo nello spazio. Per noi esiste una dimensione di altro genere».
15. *Ibidem*, p. 101.
16. Antoine de Baeque, *op. cit.*, p. 31.
17. Cfr. Tullio Masoni, *Close-up*, cit., p. 73: «L'impurità del mezzo – che il regista ha sublimato nella sua opera fino a farne una distinzione di stile – vale come esperienza e non come maniera; è un modo di condividere l'asprezza del reale e di seguire le sue trasformazioni».
18. Goffredo Fofi, *Come in uno specchio. I grandi registi della storia del cinema*, Donzelli, Roma 1995, p. 281.
19. In Bruno Roberti, *Abbas Kiarostami*, Dino Audino Editore, Roma 1996, p. 20.
20. Michel Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, cit., p. 115.
21. Cfr. *Ibidem*, p. 75 e sgg.
22. *Ivi.*
23. Cfr. Hannah Arendt, *op. cit*, p. 128: «Con la parola [...] ci inseriamo nel mondo umano, e questo inserimento è come una seconda nascita in cui ci sobbarchiamo la nuda realtà della nostra apparenza fisica originaria».
24. Michel Chion, *La voce nel cinema*, Pratiche, Parma 1991, p. 133.
25. In questi casi «ci troviamo di fronte [...] ad un misterioso effetto di svuotamento della forma audiovisiva: come se le percezioni si dividessero l'una con l'altra anziché moltiplicarsi, e in questo quoziente emergesse un'altra forma di realtà, di combinazione» (*Ibidem*, p. 101).

Le CITTÀ del CINEMA

TORINO
ROMA
BELLARIA IGEA MARINA
VENEZIA
BERLINO

XX Torino Film Festival
Torino, 7-15 novembre 2002

Julio Bressane

Una passione poco marginal

Contro ogni mia paranoica previsione, dopo pochissime proiezioni l'effetto "prigione-con-moquette-rossa" emanato dal funzionale ma claustrofobico Multiplex Pathé del Lingotto, nuova sede del festival per 4 anni, magicamente svanisce. Due corti di Julio Bressane, *Bethânia bem de perto* (t.l. Bethânia ben da vicino) e *As canções que você fez pra mim* (t.l. Le canzoni che hai composto per me), dedicate a distanza di quasi 30 anni a musica, voce e volto (bellissimi tutti e tre) di Maria Bethânia (sorella di Caetano Veloso), seguite da uno stralcio di *Gianni l'ho visto così*, amoroso, documentaristico tributo a Gianni Amico firmato da Olmo Amico, Stefano Francia di Celle e Fiorella Giovanelli Amico, e da *Usher*, straniante rilettura di Curtis Harrington del racconto di Edgar Allan Poe, sanano ogni dubbio e offrono la giusta guida alle proiezioni festivaliere. Nel corso di 4 giornate ho anche goduto (in ordine sparso): dell'ultimo, ossessivo e sublime film di Amir Naderi, *Marathon*, girato nella metropolitana di Manhattan senza alcuna autorizzazione (e uscito successivamente in alcune sale italiane distribuito dalla Revolver); di un indecifrabile *Medicina i misteri* di Francesco Brocani (per i più famoso come protagonista di *Trapianto, consunzione e morte* di Mario Schifano); di Fernanda Pivano, che commenta amorevolmente l'ultimo ruvido e interessante corto di Elisabetta Sgarbi, *Quando comincia la notte*, tratto dall'omonimo e inedito testo teatrale di Hanif Kureishi; di Bernardo Bertolucci che, prima di lasciare il palco a Naná Vasconcelos per un concerto dedicato a Gianni Amico in occasione della proiezione di *Tropici*, ricorda con commozione di quando il suo caro Gianni gli fece vedere per la prima volta, mentre erano sul set di *Prima della rivoluzione*, *L'Atalante* di Jean Vigo; di quella piccola misconosciuta perla italiana (ma universale) che è il documentario, appassionato e appassionante, *Un'ora solo ti vorrei* di Alina Marazzi, che vorremmo rivedere distribuito regolarmente nelle sale di tutto il paese.

Matou a Família e Foi ao Cinema

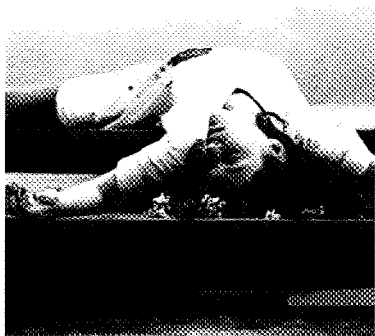
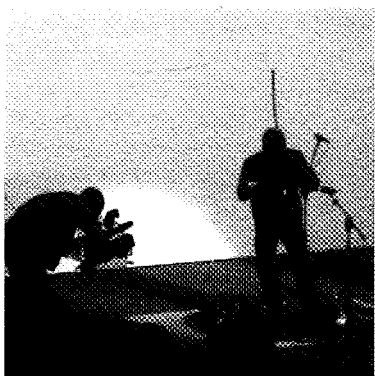
Ma la vera rivelazione del XX Torino Film Festival è stata una sola. La mia totale ignoranza del cinema brasiliano – purtroppo non ero all'edizione del festival del 1995 che vantava la retrospettiva *Cinema Nôvo, Cinema Marginal – Brasile anni '60* curata da Marco Giusti e Marco Melani e di cui rimane il prezioso catalogo pubblicato da Lindau – ha fatto sì che la scoperta delle opere di Julio Bressane fosse sorprendente e commovente. A Bressane è stato dedicato uno degli omaggi del Festival, con proiezioni di materiali inediti (provenienti dal passato o dal presente) e molte possibilità di incontro. Il regista si aggira per le sale del Lingotto colloquiando amabilmente di cinema, storia e filosofia in più lingue (dal francese al portoghese, dall'inglese a un po' di italiano, che comprende abbastanza bene). Al suo fianco ci sono sempre Simona Fina e Roberto Turigliatto, gli amorevoli curatori di questa sezione che, per organizzare la retrospettiva e il ricchissimo catalogo zeppo di foto (tra cui una che ritrae in mare un giovane Bressane identico a Marc Bolan), sono stati ospiti del regista a Leblon (Rio de Janeiro) per alcuni mesi.

Nanà Vasconcelos

Stupisce e addolora profondamente (soprattutto dopo averne visto alcuni lungometraggi) che un simile cineasta, libero e «antropofago»[1], che conosce e ama (e non solo cita) Debord, Godard, Pound, Bene, sia stato scoperto in Europa molto tardi (pur avendoci trascorso anni) e riammesso, dopo il confino politico durato decenni, nel circuito dei festival internazionali tra la fine degli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta (cfr. Salsomaggiore 1988, Taormina 1990). Il suo cinema, bollato da Glauber Rocha come *udigrudi* (underground), viene ora definito *marginal*, ma Bressane non sa cosa siano i gruppi, conosce invece gli individui e dichiara di avere un rapporto affettivo, anche se imprecisato, con il cinema *nôvo*. La marginalità, che procede da idee spesso legate al cinema di genere e realizzate con pochissimi fondi, salta agli occhi alla proiezione di un capolavoro come *Matou a Família e Foi ao Cinema* (t.l. Ammazzò la famiglia e andò al cinema), girato da Bressane nel 1969 (aveva solo 23 anni). Una fiammeggiante successione in b/n di omicidi, attrazioni fatali e avvenimenti non correlati (e di film nel film) accompagnata da un uso spiazzante e geniale della colonna sonora. Provocatorio e libero, un'audace lisergica *nouvelle vague* che si staglia su uno schermo di un modernissimo multisala. Dai giochi anarchici "di genere" – si veda anche l'eccezionale *Cuidado Madame* (t.l. Attenzione Madame, 1970) – Bressane si apre poi a un cinema che sembra allontanarsi dallo sperimentalismo informale dei primi anni per raggiungere un livello di alta strutturazione ed elaborazione estetica. La visione di film come *Miramar* (1997) e *São Jerônimo* (t.l. San Girolamo, 1999) ci mostra un regista alle prese con testi semi-sconosciuti o dimenticati, attratto da un uso del tempo, dilatato e disteso, che ormai in pochissimi si permettono: «La civiltà del lavoro» dice Bressane durante un incontro «ha oscurato il cinema. Tutto il mondo è stanco, tutti stanno lavorando, il cinema ha un enorme bisogno di spreco». Un cinema profondamente diverso e coraggioso, *marginal* per l'appunto, che rimane, purtroppo, relegato nelle oasi festivaliere.

Nota

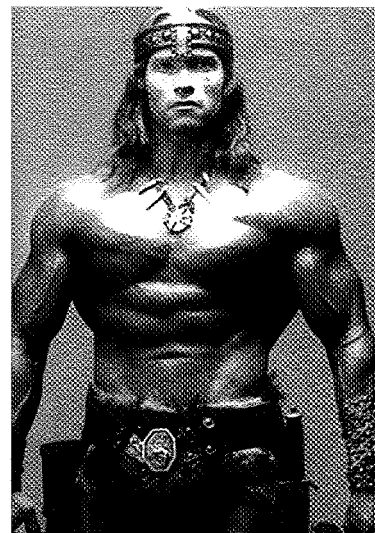
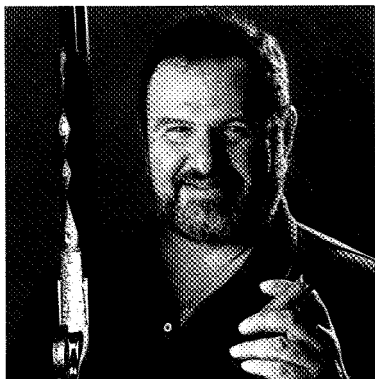
1. Si veda la definizione che Simona Fina e Roberto Turigliatto ne danno nella loro introduzione a *Julio Bressane*, il catalogo da loro curato e pubblicato nel 2002 da Torino Film Festival e Associazione Cinema Giovani. Cfr., sempre sull'antropofagia, anche l'articolo di Bressane *Piccola lettura del cinema elementare e alimentare dell'antropofago Guy Debord* pubblicato in italiano in «Blow Up», n. 44, gennaio 2002 e ristampato nel catalogo sopra citato.

Valentina Cordelli

Un regista spartachista

Nella commedia grottesca *Home Movies* (1979) di Brian De Palma, uno stralunato Gerrit Graham interpreta un fanatico capo scout, fondatore di una piccola comunità militar-naturista, detta "setta spartachista". Davanti ai suoi giovanissimi discepoli, questi elenca i valori di cameratismo, esercizio fisico, forza, che la contraddistinguono: «Ci sono anche due registi cinematografici che aderiscono alla setta spartachista», proclama, «Leni Riefenstahl... e John Milius!».
La battuta maschera, ma neanche tanto, un fondo di avversione di colleghi e contemporanei' di fronte ad un personaggio apparentemente così distante dalla poetica e dall'atteggiamento di molti suoi ex compagni di corso alla University of Southern California. Personaggio che, per inciso, porta realmente appeso, nel proprio ufficio alla Warner Bros, un ritratto fotografico con autografo della regista tedesca.
Ma in cos'è tanto diversa la poetica di Milius, che come gli altri ha studiato alla perfezione il cinema europeo, il cinema moderno prima e dopo la nouvelle vague, tanto da esordire, significativamente, con un cortometraggio, *Marcello, I'm Bored* (1966), che fin dal titolo parodia i personaggi della *Dolce Vita* felliniana? Rivisti oggi, alla rassegna che gli ha dedicato la ventesima edizione del Torino Film Festival, i suoi film appaiono come le opere di un regista inattuale per vocazione, dalle prime sceneggiature alle ultime opere, opere di ascendenza televisiva, che prevedibilmente non sono giunte nel nostro Paese: *Motorcycle Gang*, Biker Movie marcatamente anni Cinquanta, e *Rough Riders*, film bellico, che racconta le imprese di Theodore Roosevelt, il nume guida del regista, alla conquista di Cuba col suo esercito di "Cavalieri Rozzi".
L'inattualità di Milius si esprime ad un doppio livello, nelle storie che racconta e nel modo che sceglie per farlo, e nel cinema da cui trae ispirazione, segnatamente quello di John Ford, cui il Festival ha dedicato una rassegna parallela.

Le storie di Milius, quelle girate in prima persona, ma anche quelle scritte per amici e colleghi, per Sidney Pollack, o per Francis Coppola (la prima stesura di *Apocalypse Now*), anche quando sono rigidamente collocate in un ambiente o in un'epoca precisa, che l'autore conosce a menadito e ricostruisce alla perfezione, acquistano il sapore di un periodo imprecisato, senza storia, come l'era di *Conan* (*Conan the Barbarian*, 1982), o la spiaggia di *Un mercoledì da leoni* (*Big Wednesday*, 1978), che obbedisce soltanto al tempo delle stagioni. Quella di Milius è una sensibilità primonovecentesca, dell'epoca dell'amato Roosevelt (Theodore), di un'America che, raggiunto un certo benessere materiale, da una parte si rivolge alla spiritualità, alla contemplazione della natura da parte del singolo individuo, whitmanianamente panteista; dall'altra, con l'intemperante e militarista presidente (anche lui convinto naturista), si rende conto di poter essere una potenza commerciale e militare, e mostra frenesie espansionistiche. Proprio Roosevelt, convinto assertore della vita all'aria aperta, grazie alla quale, da giovane asmatico, aveva temprato il proprio fisico, l'istitutore di "campeggi eugenetici" nei quali il giovane americano poteva migliorare la propria salute fisica e quindi generare americani migliori, diviene per il giovane, anch'egli asmatico (e guarito grazie ai boschi) e poi surfista Milius, l'emblema di un sistema di valori ormai morto, soprattutto negli odiati Settanta degli hippies e del liberalismo alla moda.
I personaggi delle sue prime splendide sceneggiature, il "mountain man" dell'epica western pre-pionieristica di *Corvo Rosso non avrai il mio Scalpo* (*Jeremiah Johnson*, Sidney Pollack, 1972), o il giudice fuori legge di *L'uomo dai sette capestri* (*The Life and Times of Judge Roy Bean*, John Huston, sempre 1972), ci forniscono già le coordinate dei futuri film del regista. Jeremiah Johnson è un cacciatore-eremita in una "wilderness", un mondo selvaggio, che non conosce la civiltà né le sue regole, violento e irrazionale. Il film, significativamente, ha una struttura a cerchi concentrici nella quale il protagonista, giunto a metà del suo viaggio e all'apice della sua parabola, ripercorre a ritroso i luoghi e gli incontri compiuti fino a quel momento. Assistiamo al rifiuto di una concezione tradizionale del tempo, quella lineare della Storia e del progresso: è invece un tempo circolare, quello del mito, ad accompagnare l'ingresso del protagonista nella leggenda.
Sempre nello stesso anno, il giudice Roy Bean, *L'uomo dai sette capestri*, che nella "wilderness" al di là del fiume Pecos rimane quasi ucciso, intraprende invece un processo di civilizzazione, poiché istituisce (e "diventa", come molti altri "re" miliusiani, il Kurtz di *Apocalypse Now* e il Learoyd di *Addio al re*) la legge, dove prima c'erano soltanto contadini e tagliagole. Ma il processo gli scapperà di mano, e il mondo civilizzato, crudele e sensibile solo al profitto, lo distruggerà.
Capolavoro poco noto, collaborazione travagliata che al tempo stesso segna la nascita dell'amicizia tra Huston e Milius, questo film mette in scena per la prima volta la tematica del regista dello scontro tra una civiltà selvaggia, fresca e bellicosa (il west dell'epoca dei pionieri), ed un'altra ormai corrotta e allo sfacelo (gli Stati Uniti degli anni Venti), che ha bisogno di rinnovarsi. Esempi di queste due polarità possono essere facilmente rintracciati guardando a ogni titolo della filmografia del regista: dall'America rampante e gloriosa contro le degradate colonie europee di *Il vento e il leone* (*The Wind and the Lion*, 1975) a quella che lotta per non scomparire in *Alba rossa* (*Red Dawn*, 1984), ad essere in scena è sempre un conflitto tra un mondo naturale, una "wilderness" che non conosce la Storia, e la Storia stessa. Un necessario (ma sgradevole, nel sistema di valori del regista) processo di civilizzazione che, come la maturità rispetto all'adolescenza, deve necessariamente arrivare a chiudere un periodo, lasciando solo poche tracce che identificano i miti passati dell'era precedente.
Dei personaggi che vivono questi conflitti, questo passaggio da un mondo ad un altro, rimangono solo poche tracce, emblematiche: i reperti nella casa, trasformata in un museo, del giudice Roy Bean; le scritte sui muri, inneggianti al surf, in *Un mercoledì da leoni*; i nomi dei giovani caduti, scritti sulle rocce, in *Alba rossa*.

Tutto questo è filtrato dal cinema dei maestri prediletti dal regista: Ford, quello di *Sentieri Selvaggi*, (ma non solo), Leni Riefenstahl, il David Lean bellico ed esotico di *Lawrence D'Arabia* (*Lawrence of Arabia*, 1962) e *Il ponte sul fiume Kwai* (*Bridge on the River Kwai*, 1957). Non che Milius abbia del tutto dimenticato il cinema moderno europeo, quello studiato e amato alla University of Southern California. Da quello ha invece imparato, allo stesso modo ma in maniera meno evidente del resto della sua generazione (dei primi Coppola e De Palma, per esempio), la riflessione sul cinema classico e la sua sintassi come l'avevano posta le nouvelles vagues. Questo non per un ripensamento delle forme classiche in vista di uno scardinamento della prassi cinematografica corrente, quanto (come avverrà più tardi per altri registi come Carpenter) per un riutilizzo più con-

John Milius

Conan il barbaro

sapevole di quegli stessi stilemi.
Milius non rivisita i generi con uno stile debitore del nuovo reportage giornalistico televisivo o del *cinéma verité*, come accadeva nel nuovo cinema americano degli anni Sessanta, non utilizza macchine a mano in scenari realistici; viceversa, da protagonista, anche se meno celebre e mediatizzato, della stagione del "ritorno agli studios", il regista riutilizza la sintassi classica con l'esplicita consapevolezza dei risultati che intende ottenere, e di come questo sia il linguaggio più adatto alle tematiche inattuali, ai mondi "prima della Storia" che va costruendo: quello di Ford è linguaggio mitopoietico per eccellenza, ed è l'unico che può servire, oggi (o, per meglio dire, che poteva servire all'epoca dei lavori miliusiani), per fabbricare mitologie del passato[2], come l'era rooseveltiana, l'epoca iboriana di Conan, o l'anacronistico futuro apocalittico di *Alba rossa*, film sulla guerra fredda che diventa "calda" e che paradossalmente esce pochi mesi prima dell'inizio del disarmo.
Così il nome del regista western per eccellenza sorge inevitabile guardando l'inquadratura più utilizzata nel cinema di Milius, quella presente più volte in quasi tutti i suoi film: un movimento di dolly, che si alza dolcemente a mostrare il dispiegarsi nello spazio di una colonna di persone in marcia giù per una collina o una valle. I seguaci di El Raisuli di *Il vento e il leone*, i ragazzini nella neve di *Alba Rossa*, i Dayak del Borneo di *Addio al Re*, vengono raffigurati come le carovane in movimento nella Monument Valley, o gli indiani sconfitti nella marcia incessante di *Il grande sentiero* (John Ford, 1965). Ma oltre a Ford, e al Lean di *Lawrence d'Arabia* (1962), riferimento principale di *Il vento e il leone*, possiamo riconoscere nelle geometrie umane di alcune sequenze di *Conan il Barbaro* l'uso plastico che faceva delle masse Leni Riefenstahl nel suo *Il trionfo della volontà* (*Triumph des Willens*, 1934). La piramide dei seguaci di Thulsa Doom, seduti lungo l'immensa scalinata del tempio, richiama alla mente i coreografici gruppi ripresi durante il congresso del partito nazista; la sequenza finale, in cui la processione dei fedeli va a gettare i lumi nell'acqua di fronte a Conan che ha ucciso il loro dio, ricorda le riprese notturne delle fiaccolate attorno a Norimberga; e infine anche le nuvole della sequenza dei titoli di *Alba rossa* si possono accostare, forse, all'arrivo dell'aereo di Hitler che attraversa le nubi all'inizio del film del 1934.

John Milius

Come sempre, la retrospettiva torinese è accompagnata da uno splendido volume[3], curato da Giulia D'Agnolo Vallan, tanto più meritorio perché unico nel panorama italiano[4]. Sfogliandolo, come accadeva l'anno precedente per quello dedicato a George Romero, abbiamo la possibilità di esaminare il lavoro preparatorio dei film del regista attraverso le interviste ai collaboratori abituali: Ron Cobb, il disegnatore e fumettista che lavorò direttamente con Milius solo alla scenografia di *Conan il barbaro* ma le cui illustrazioni costituiscono tuttora una fonte di ispirazione per il regista alla pari di Remington, il suo pittore preferito; il produttore Buzz Fetishans, compagno di strada del regista sin dall'esordio con il lungometraggio *Dillinger* (1973), prodotto dalla A.I.P., fino ad *Alba rossa*; oppure Basil Poledouris, l'enfatico compositore delle colonne sonore dei suoi film più famosi.
Proprio l'indagine del lavoro di questo regista (come Romero, endemicamente in difficoltà da più di dieci anni) riempie di una certa tristezza, perché percepiamo un modo di concepire il cinema che inevitabilmente va scomparendo, quello di cineasti che, a differenza di altri colleghi, meno si sono saputi adeguare alla mutata situazione, e che ottengono risultati tutto sommato scadenti in produzioni televisive che non gli competono, ma che sono ancora l'unico modo per lavorare. Allo stesso modo, dispiace ancora dover soltanto immaginare i numerosi progetti irrealizzati di Milius, come *Conquest of Mexico*, script per un film su Cortés, scritto a quattro mani con Werner Herzog e che avrebbe dovuto essere girato dal regista tedesco. Speriamo invece in un ritorno in grande stile con *King Conan: Crown of Iron*, che dovrebbe essere il secondo capitolo della "Trilogia dell'acciaio" e che Milius sognava per il personaggio fantasy, film atteso per il 2005.

Francesco Di Chiara

Note

1. Dovuta certo anche al suo gusto per la *boutade* fascisteggiante, alla voglia di stupire e di distinguersi da un ambiente, quello del cinema, nel quale si sente tutto sommato a disagio e del quale disprezza un certo atteggiamento liberal di maniera. Milius si dipinge addosso l'immagine del sionista pro-Sharon col coltello tra i denti, del Berretto Verde mancato che si lamenta per una vittoria, quella in Vietnam, nella quale il suo Paese «non ha voluto credere abbastanza», del regista-soldato che voleva accompagnare i marines in Irak filmando le loro imprese; è un atteggiamento che sfoggia, con un certo compiacimento, nell'intervista che appare nel volume che correda la retrospettiva torinese, e che riteniamo mascheri una filosofia tutto sommato più complessa e interessante, dominata da disillusione e pessimismo, quale pensiamo emerga dai suoi film migliori.
2. In una sua splendida lettura di *Un mercoledì da leoni*, Guglielmo Pescatore scrive, a proposito della sequenza finale: «È stato notato da altri come in questa scena Milius riprenda la forma linguistica usata da Ford [...]. Due differenti mitologie vengono messe in campo in questo modo. Quella dell'enunciato, costituita dall'evento mitico, "Il grande mercoledì", da una parte; quella dell'enunciazione, che simmetricamente all'enunciato enfatizza la sua posizione, dall'altra. Il mito viene reso citando il mito del cinema, attitudine che crediamo di poter ascrivere al cinema neoclassico in genere. L'utilizzazione di un elemento tipico del cinema classico, sottolinea allo stesso tempo la differenza che qui si costituisce con il cinema classico, realizzata sul piano del riconoscimento della situazione mitica che si presenta.» (Guglielmo Pescatore, *Il narrativo e il sensibile*, Hybris, Bologna 2001, pp. 106-107). È una lettura che riteniamo di poter allargare a tutto il cinema di Milius, del quale riteniamo appunto che il confronto tra un mito raccontato e il mito del "cinema" sia un elemento costitutivo anche nei luoghi più insospettabili.
3. Giulia D'Agnolo Vallan (a cura di) *John Milius*, Torino Film Festival, Torino 2002.
4. L'unica altra pubblicazione italiana, fuori catalogo e irreperibile se non nelle biblioteche, è: Alessandro Camon (a cura di) *Il cinema di John Milius*, numero monografico di «Sequenze», n. 8, Nuova Grafica Cierre, Verona 1989.

I Taiwan Film Festival
Roma, 26-29 novembre 2002

New New Cinema

Nuova vetrina per un cinema orientale mai conosciuto e apprezzato abbastanza, ha esordito a Roma il Taiwan Film Festival, concepito come rassegna annuale dedicata alla produzione cinematografica dell'Isola di Formosa. L'ambito prescelto – come ben sanno i frequentatori dei principali festival europei – è per niente trascurabile, in quanto le opere taiwanesi ricevono sin dalla fine degli anni Ottanta importantissimi riconoscimenti internazionali, anche se soffrono poi in numerosi paesi di un'infallibile e impietosa censura di mercato. Tale è il caso dell'Italia, dove le pellicole dei registi taiwanesi sono distribuite assai poco e assai male (clamoroso è il recente caso di *Millennium Mambo* di Hou Hsiao-hsien, proposto nell'estate del 2002 dall'Istituto Luce, che ha approntato un'edizione tagliata di quindici minuti per consentire un presunto aumento della fruibilità del film)[1].
Il Taiwan Film Festival, diretto dal giovane critico Antonio Termenini e svoltosi a Roma dal 26 al 29 novembre 2002, s'è prefisso l'ambizioso obbiettivo, nel corso della sua prima edizione, di fare il punto sul *New Cinema* taiwanese degli anni Ottanta e sulle sue evoluzioni negli anni Novanta. Il *New Cinema* è stato un movimento rivoluzionario e di rottura che ha profondamente rinnovato il cinema taiwanese a partire dall'inizio degli anni Ottanta (1982-1983), in concomitanza con altre manifestazioni culturali (come la "letteratura delle radici"). Ripercorrere il *New Cinema* significa attraversare quanto di meglio prodotto nell'arco di un ventennio non solo a Taiwan, ma in tutto l'Oriente, e significa recuperare un tassello importante del cinema mondiale.
Il *New Cinema* s'è dimostrato abile nell'abbinare alcune suggestioni della *nouvelle vague* e del cinema autoriale europeo all'imponente tradizione culturale cinese e alla sua specifica sensibilità (religiosa, filosofica, ecc.). Questo cinema, soffermandosi con sguardo aurorale sulla realtà dell'isola, ha consentito per la prima volta – sciolti i lacci più castranti della censura di regime – di descrivere la realtà di Taiwan, la sua complessità storica, culturale e sociale, esito di una vicenda plurisecolare travagliata da invasioni e domini esterni (giapponese, cinese), nonché dall'influsso culturale occidentale (mediato da Hong Kong, ma anche importato direttamente dagli Stati Uniti, che utilizzavano l'isola come avamposto nella lotta anti-comunista). La vitalità del cinema taiwanese nacque dal convergere di tutti questi fattori, di tutti questi vettori tensionali divergenti e conflittuali, che fecero della cinematografia insulare un vero crogiuolo tematico e stilistico. Lo stesso "internazionalismo" si riscontra nei film degli anni Novanta, calati sempre più intimamente nei drammi e nelle dialettiche dilaceranti della modernità così come è stata vissuta nell'isola: un'ondata che ha travolto tradizioni millenarie e le ha spazzate via repentinamente, lasciando soprattutto le giovani generazioni nell'incertezza e nello smarrimento. L'estetica del cinema taiwanese è cambiata significativamente negli anni: iniziò dapprima all'insegna di un realismo poetico caratterizzato da una "struttura indefinita" (la formula è di Xiao Ye) i cui elementi primari erano l'uso del piano-sequenza, della profondità di campo, della libertà associativa e narrativa, per poi complicarsi attraverso l'impatto con la città e con il modernismo più aggressivo, e per pervenire infine – in anni recenti – a una deflagrazione estetica inarrestabile. Uno dei più prestigiosi e autorevoli critici taiwanesi, Peggy Chiao, ospite del festival, ha schematizzato questa transizione nei termini di un passaggio dal *New Cinema* al *New New Cinema* (etichetta che rimarca peraltro la continuità e la rielaborazione del precedente movimento, di cui vengono raccolti l'eredità e lo spirito). Questa parabola – che si riassume emblematicamente nel percorso cinematografico di Hou Hsiao-hsien (di cui sono stati proiettati *The Boys from Fengkuei*, 1983, *A Summer at Grandpa's*, 1984, *A Time to Live, a Time to Die*, 1985, *Dust in the Wind*, 1986, *Daughter of the Nile*, 1987, *A City of Sadness*, 1989, e *Millennium Mambo*, 2001) – perviene alle sue estreme propaggini con due figure assai differenziate come Tsai Ming-liang (di cui sono stati proiettati *Taipei Story*, 1985, e *Rebels of the Neon God*, 1992) e Lin Cheng-sheng (di cui sono stati proposti *A Drifting Life*, 1996, e *Betelnut Beauty*, 2001). A testimoniare una modalità della produzione recentissima è poi *Blue Gate Crossing* di Yee Chih-yen, che esibisce una notevole freschezza e scorrevolezza narrativa, più fruibile da parte del pubblico occidentale (il regista è cresciuto artisticamente negli Usa, caso non isolato, peraltro, se si pensa che anche Edward Yang aveva studiato in America).
Il Festival ha intavolato anche un dialogo politico-sociale tra Taiwan e l'Italia (che non hanno rapporto diplomatici formali), chiamando a discutere di storia e politica taiwanese il senatore Walter Montini e Ugo Papi, della direzione esteri dei DS.
Va infine menzionato l'utile catalogo curato da Pier Maria Bocchi e pubblicato dalle Edizioni di Cineforum. Il volume comprende saggi trasversali e schede su tutti i film proiettati, sì da costituire una valida introduzione al cinema taiwanese.

Francesco Cattaneo

Note

1. Per una ricostruzione orientativa delle principali iniziative italiane (festivaliere ed editoriali) dedicate al cinema taiwanese rimando al mio *Hou Hsiao-hsien negli anni '90*, in «Cineforum», a. XLII, n. 7 (417), agosto-settembre 2002, pp. 64-67. A livello editoriale occorre segnalare, come integrazione, la recente proliferazione di studi intorno a Hou Hsiao-hsien, cui sono state dedicate due monografie: Roberto Chiesi (a cura di), *Hou Hsiao-hsien. Cinema delle memorie nel corpo del tempo*, Le Mani, Genova 2002 e Giancarlo Zappoli, Andrea Morini, Luisa Ceretto (a cura di), *Hou Hsiao-hsien. Il dolore del tempo*, Lindau, Torino 2003.

Jean-François Lyotard

XXI Bellaria Film Festival. Anteprima per il cinema indipendente italiano
Bellaria Igea Marina, 5-8 giugno 2003

Sguardi...

Un programma estremamente ricco quello della ventunesima edizione del Bellaria Film Festival. Anteprima per il cinema indipendente italiano, la seconda diretta da Antonio Costa, Morando Morandini e Daniele Segre. Numerose le sezioni, gli eventi, gli incontri, articolati nei quattro giorni della manifestazione: "Concorso Anteprima" e "Concorso 150 a tema fisso", quest'anno dedicato al "sospetto"; "Festa di compleanno" e "Premio Casa Rossa" per il miglior film indipendente della passata stagione, che un referendum tra quindici critici cinematografici di alcune tra le più importanti testate italiane ha assegnato, tra gli otto titoli in lizza, a *L'imbalsamatore* di Matteo Garrone; la retrospettiva su Jean-François Lyotard e l'Evento Speciale dedicato ai documentari di Gianni Celati; le produzioni della Scuola Nazionale di Cinema e gli incontri con "I mestieri del cinema"; "Cinema per la realtà" e "Cinema utile", sezioni impegnate in due temi d'attualità e valore sociale, "Stranieri" e "Handicap"; e, ancora, le varie sezioni fuori concorso, da "Stati d'animazione" a "Storie d'immigrati".
"Festa di compleanno" per i trent'anni di *Non ho tempo* (1973) di Ansano Giannarelli, film sulla vita, breve e romantica, di Evariste Galois, matematico francese morto nel 1832, poco più che ventenne. Figura tragica d'intellettuale politicamente impegnato, in conflitto con l'autorità politica e quella accademica, Galois, secondo lo stesso regista, è un «contestatore ante litteram, esponente ottocentesco del '68»[1], un personaggio estremamente attuale nel momento storico in cui film è stato pensato e girato, che non perde fascino né forza nemmeno oggi. Un film complesso, *Non ho tempo,* per l'impostazione didattica, per la teatralità della recitazione, ma anche per la ricerca linguistica che vi è alle spalle: la sceneggiatura, scritta da Giannarelli in collaborazione con Edoardo Sanguineti, è stata infatti composta attraverso la ripresa di scritti dello stesso Galois e di alcuni testi letterari dell'epoca.
Il cuore pulsante del Bellaria Film Festival resta il "Concorso Anteprima" per cortometraggi di autori italiani più o meno giovani. Quest'anno sono giunte ai selezionatori il 30% di opere in più rispetto a quello precedente, per un totale di 467, da cui sono state scelte le 38 ammesse al concorso. La giuria presieduta da Alessandro Baricco ha deciso di premiare la fiction, come atto simbolico per sostenere la forma audiovisiva che più di tutte in Italia necessita d'incoraggiamento e di nuovi talenti. Vince *Giovedì*, opera prima di Stefano Scandaletti, che racconta con realismo assoluto la giornata qualunque di Sofia, fisioterapista appena laureata in attesa di un concorso che pare non arrivare mai e divisa tra la pratica con i primi pazienti, il corso di recitazione e le liti telefoniche con la sorella. Secondo posto a *L'eroe* di Alessandro Spada, omaggio agli horror americani anni Settanta in cui due giovani, abbandonati in un bosco dall'auto in panne, si trovano in balia di un boscaiolo zombie armato d'ascia. Girato in Super8, formato che coerentemente s'adatta alla storia e allo stile col quale è narrata, perde forza nel finale con colpo di scena, simpatico ma banale. Altri, oltre ai vincitori, meriterebbero d'essere citati. Tra questi, *La camera chiara* di Antonello Matarazzo, dichiaratamente ispirato a Roland Barthes e costruito con fotografie d'epoca accostate utilizzando la tecnologia del *morphing*: volti su volti, corpi su corpi, sguardi dal passato che si confondono gli uni negli altri, nel bianco, nel nero e nella luce. Alcuni documentari si dimostrano particolarmente efficaci nel descrivere e raccontare gli angoli più nascosti delle realtà urbane e culturali italiane. *I fratelli semaforo* di Simone Salvemini, scarna ed essenziale testimonianza della vita di due fratelli albanesi, che da anni dirigono il traffico lungo una strada della città di Brindisi, pur restando abusivi. *Lavori in corso* di Irene Rubini, costruito intorno all'energica personalità di Carla Corso, presidente del Comitato per i diritti civili delle prostitute. Ricordi di vita s'intrecciano a interviste che svelano giudizi e pregiudizi sulla prostituzione. *La regola del contemporaneamente* di Massimo Coppola che, al di là di qualche preziosismo estetizzante di troppo, riesce ad esprimere tutta la spontaneità dei bambini del piccolo paese sardo di Carloforte, raccontandone i giochi e cogliendone espressioni e pensieri.
Nel complesso è da sottolineare il buon livello delle opere selezionate. Diverse per generi, stili, temi e mezzi produttivi, rappresentano una carrellata ampia ed eterogenea delle storie, dei mondi e degli sguardi che si muovono nel panorama, sempre troppo in disparte rispetto a quello del cinema ufficiale, del cortometraggio italiano.

... figure e discorsi

L'acinéma: a partire da Lyotard

Il volto di una donna. Il nero profilo di una lametta. Uno sull'altra. Il volto di una donna nel profilo di una lametta. Una nell'altro... Il nero. Una donna. Una lametta. Una litania onirica: «Femme... Lame», assonanze ipnotiche che si tendono, si distorcono. *L'autre scène* (1969-72), cortometraggio realizzato da Jean-François Lyotard in collaborazione con Dominique Avron, Claudine Eizykman e Guy Fihman, nasce al termine di un seminario dedicato al sogno secondo Freud e si propone quale verifica di un'ipotesi teorica nata in seno al seminario stesso, ovvero «l'analogia tra il lavoro del sogno e il lavoro del film»[2]. Il risultato è un enigmatico fluire d'immagini e *pulsioni* che sembra concretizzare l'idea di *figurale* elaborata da Lyotard in quegli stessi anni: «qualcosa che si fa sentire prima che farsi intendere, che esprime una forza piuttosto che un significato», e che si oppone ad una rappresentazione compiuta, ordinata e dotata di senso (in altre parole, al *discorsivo*) in quanto «sorgente aurorale e indeterminata della rappresentazione, l'indistinto da cui la rappresentazione può prender corpo»[3].
Jean-François Lyotard (1924-1998) è noto ai più quale "profeta" della *condizione postmoderna*, esponente di quel pensiero filosofico francese che tra gli anni Sessanta e Settanta muove un attacco decisivo alla pretese universalistiche della tradizione filosofica occidentale[4]. Eppure, tra la fine degli anni Sessanta e i primi anni Settanta, Lyotard estende il suo interesse anche al cinema, cimentandosi in alcune sperimentazioni audiovisive, come *L'Autre scène* e *Mao Gillette* (1974), anch'esso presentato a Bellaria, e dando alla luce un breve ma denso saggio teorico intitolato *L'acinéma.*
Pubblicato nel 1973 sul numero speciale *Cinéma: théorie, lectures* della «Revue d'Esthétique», *L'acinéma* viene presentato nel catalogo del Bellaria Film Festival nella sua prima traduzione italiana[5]. Un'occasione unica per ripensare ai suggestivi spunti di riflessione offerti dal filosofo francese.
Il cinema, secondo Lyotard, è «iscrizione di movimento, scrittura di movimenti»[6]. Di tutti i possibili movimenti: quelli di attori, oggetti, luci e colori interni al quadro, quelli di macchina e dei raccordi di montaggio e quelli di suoni e parole. In realtà, qualsiasi vacillamento, qualunque

movimento inaspettato o "poco pulito", è destinato ad essere scartato, perché il cinema attua una rigida selezione dei movimenti, li organizza conformemente alle norme spaziali, narrative e linguistiche che lo governano, nel tentativo d'imporre un ordine logico, rigoroso e coerente alla rappresentazione. Pur non rivendicando un *cinéma brut* o il *non montato*, Lyotard rimarca la necessità di non selezionare i movimenti, di «accettare il fortuito, lo sporco, l'impuro, il non organizzato, il confuso, ciò che è male inquadrato, ciò che è sbilenco e mal fatto...»[7]. La messa in scena opera nella direzione esattamente opposta: epurare ciò che è ritenuto non conforme, non riconoscibile dallo spettatore, lontano dagli abituali punti di riferimento. «Quella che chiamiamo impressione di realtà è una vera e propria oppressione d'ordini»[8], per questo la messa in scena è considerata un vero e proprio atto politico. Si giunge così al cuore del discorso di Lyotard: il cinema, nell'industria capitalistica, nega al movimento la sua vera natura di «semplice *differenza sterile* in un campo visivo-sonoro»[9], reprime la sua capacità di veicolare *intensità*, costringendolo nel circuito produttivo del capitale: «ogni movimento proposto *rinvia* ad altro, si iscrive come un più o un meno sul libro dei conti del film, *ha valore* perché *in relazione ad altro*, perché è dunque una risorsa potenziale e vantaggiosa. Il solo vero movimento con il quale si scrive il cinema è dunque quello del valore»[10].

L'acinéma, come sostiene Antonio Costa in un saggio su Lyotard contenuto nel catalogo del Festival, costituisce un «proclama contro il cinema della normalizzazione», facilmente ricollegabile alle «critiche radicali al sistema di rappresentazione prospettica che, secondo la riflessione sviluppata nelle riviste francesi tra la fine dei sessanta e i primi settanta, unisce e salda in un'unica visione ideologica la pittura del rinascimento al cinema, la *camera obscura* di Leonardo alla cinepresa, la prospettiva quattrocentesca a Hollywood»[11]. Lyotard oppone a questo, quello che definisce *cinema pirotecnico*, un cinema capace di accogliere in sé i due poli estremi della *grafia dei movimenti*, l'immobilizzazione e l'eccesso di movimento, incarnati rispettivamente nel *tableau vivant* e nell'astrazione lirica. Solo attraverso queste due polarità, il cinema «smette impercettibilmente d'essere una forza dell'ordine: produce dei veri – cioè vani – simulacri, delle intensità di godimento, invece che oggetti consumabili-produttivi»[12]. Con l'immobilizzazione (quel *fascino della paralisi* già ravvisabile in molti film di ricerca e *underground*), il cinema dà sostanza non più alle «buone forme ragionevoli e unificanti che offre all'identificazione», quanto piuttosto «all'agitazione più intensa»[13]. Come quando modelle, nude o vestite, assumono *pose* per clienti ai quali è vietato toccarle, il *tableau vivant* è caricato di un enorme potenziale libidico. Non si tratta di semplice voyerismo, siamo più vicini alla «problematica sadiana del godimento», perché il *tableau vivant* «si avvale di 'persone totali' come di zone erogene staccate sulle quali convogliare le pulsioni dello spettatore [...] [e] fa percepire il *prezzo*, elevatissimo [...], che il corpo organico, pretesa unità del preteso soggetto, è costretto a pagare perché il piacere esploda nella sua irreversibile sterilità»[14]. L'astrazione lirica, invece, «implica l'attrazione, non più verso l'immobilità del modello, ma verso la mobilità del supporto» e, «rendendo opaco il supporto, ribalta il dispositivo e fa del cliente [ovvero dello spettatore] la vittima»[15]. Come per le tele di Rothko o Pollock o per le opere Eggeling o Pol Bury, le «vie di transito e di deflusso libidico» si riducono alla regione *occhio-corteccia*, perché è solo «a prezzo di rinunciare alla sua totalità di corpo e alla sintesi dei movimenti che lo fa esistere, che *il corpo dello spettatore stesso può goderne*»[16].

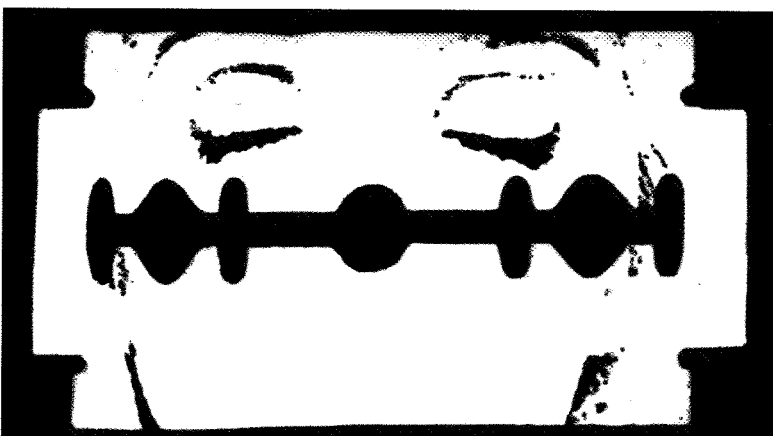
Un cinema di *intensità* estreme, quello ipotizzato da Lyotard, di stupore e terrore, di odio e godimento, senza alcuna finalità se non quella di *mostrarsi*, capace di trasmettere allo spettatore quel piacere *sterile* che prova il bambino quando «accende la capocchia rossa del fiammifero solo *per vedere*, [...] perché ama il movimento, i colori che sfumano l'uno nell'altro, le luci che esplodono in tutto il loro splendore, la morte del pezzetto di legno, lo sfrigolio»[17].

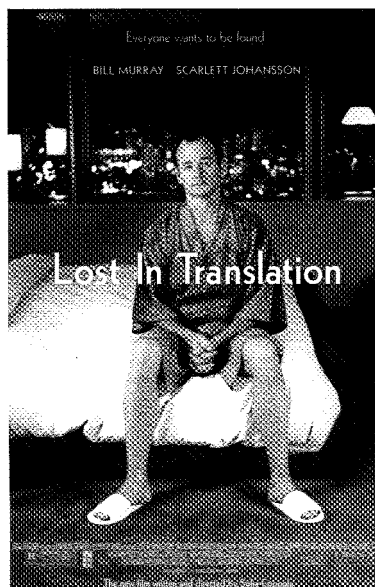
Per concludere, solo un brevissimo accenno a come le intuizioni racchiuse nel saggio di Lyotard possano aprirsi a interessanti collegamenti, non solo con le avanguardie sperimentali degli anni Settanta, ma anche con la teoria e la storiografia cinematografica. Come il possibile legame, rintracciato ancora da Costa, con la distinzione operata da Noël Burch tra Modo di Rappresentazione Primitivo e Istituzionale[18], e quella tra Sistema delle Attrazioni Mostrative e Sistema dell'Integrazione Narrativa, elaborata da André Gaudreault e Tom Gunning[19]; due tentativi di attestare l'esistenza, agli albori del cinema, di un modo di raccontare per immagini diverso dal modello narrativo che si è imposto come dominante nella successiva evoluzione del cinema. Non mancano nemmeno possibili agganci con la riflessione sul cinema contemporaneo: si pensi, ad esempio, a come si sia affermata l'idea di un cinema di pura performance, di *intensità*, di vuoti *simulacri*, spettacolo fine a se stesso che tenta il coinvolgimento dello spettatore sul piano sensoriale e non più cognitivo... «qualcosa che si fa sentire, prima che farsi intendere»[20].

Alice Autelitano

L'autre scène

Note

1. Antonio Medici (a cura di), "Ansano Giannarelli su *Non ho tempo*", in *Bellaria Film Festival. Anteprima per il cinema indipendente italiano*, Bellaria Igea Marina 2003, p. 62.
2. Claudine Eizykman, Guy Fihman, "L'œil de Lyotard de l'acinéma au postmoderne", in Claude Amey, Jean-Paul Olive (sour la dir. de), *A partir de Jean-François Lyotard*, L'Harmattan, Paris 2000 (ora in *Bellaria Film Festival. Anteprima per il cinema indipendente italiano*, cit., p. 70).
3. Francesco Casetti, *Teorie del cinema 1945-1990*, Bompiani, Milano 1993, p. 231. Cfr. Jean-François Lyotard, *Discours, figure*, Klincksieck, Paris 1971.
4. La summa di questo orientamento teorico, che porta a una generale riconsiderazione del concetto di razionalità, dei sistemi ideologici forti e dei codici interpretativi unitari, giunge proprio con *La condition postmoderne* di Lyotard, nel quale viene sancita la crisi della pretesa universalità delle metanarrazioni moderne, quei racconti di progresso ed emancipazione della ragione, del lavoro, dell'umanità e dello spirito identificati da Lyotard nella filosofia hegeliana, nel marxismo, nel liberalismo e nel cristianesimo. Cfr. Jean-François Lyotard, *La Condition postmoderne*, Minuit, Paris 1979 (trad. it. di Carlo Formenti, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano 1985).
5. Jean-François Lyotard, "L'acinéma", in Dominique Noguez (sous la dir. de), *Cinéma: théorie, lectures*, «Revue d'Esthétique», numero speciale, Klincksieck, Paris 1973, pp. 357-369 (tr. it. di Chiara Tartarici in *Bellaria Film Festival. Anteprima per il cinema indipendente italiano*, cit., pp. 75-81).
6. Jean-François, Lyotard, "L'acinéma", cit., p. 75.
7. *Ivi*.
8. *Ivi*.
9. *Ivi*. Per «sterile» si deve intendere non produttivo, slegato dalle logiche capitalistiche di produzione e consumo.
10. *Ivi*.
11. Antonio Costa, "Che cos'è l'"acinéma'? Lyotard e il cinema sperimentale francese degli anni settanta", in *Bellaria Film Festival. Anteprima per il cinema indipendente italiano*, cit., pp. 82-83.
12. Jean-François Lyotard, "L'acinéma", cit., p. 76.
13. *Ibidem*, p.79.
14. *Ivi*.
15. *Ibidem*, p.80.
16. *Ivi*.
17. *Ibidem*, p.75.
18. Cfr. Noël Burch, *La lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématografique*, Nathan, Paris 1990 (tr. it. di Paola Cristalli, *Il lucernario dell'infinito*, Pratiche, Parma 1994).
19. Cfr. André Gaudreault e Tom Gunning, "Le Cinéma des premières temps: un défi à l'histoire du cinema?", in Jacques Aumont, André Gaudreault, Michel Marie (sous la dir. de), *L'Histoire du cinéma: nouvelle approches*, Pubblications de la Sorbonne-Colloque de Cerisy, Paris 1989; cfr. anche Tom Gunning, "The Cinema of Attraction. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", in Thomas Elsaesser (ed.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, BFI, London 1990, pp. 56-62; André Gaudreault, Philippe Marion, *Le Cinéma naissant et ses dispositions narratives*, in «CINEMA&Cie», n. 1, Fall 2001, pp. 34-41.
20. Francesco Casetti, *op. cit.*, p. 231. Un tentativo di utilizzare lo scritto di Lyotard come punto di partenza per una riflessione sul cinema contemporaneo è stato fatto da Alberto Negri in *Ludici disincati. Forme e strategie del cinema contemporaneo*, Bulzoni, Roma 1996, pp. 114-116.

Lost In Translation

Lost In Translation

LX Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica
Venezia, 27 agosto-6 settembre 2003

Solo il tempo di perdersi

Lost in Translation (Usa 2003) di Sofia Coppola

L'immagine scelta per la locandina italiana di *Lost in Translation*, seconda opera di Sofia Coppola dopo *The Virgin Suicides*[1], ci mostra Bob (Bill Murray) seduto sul letto di una stanza d'albergo con indosso una striminzita vestaglietta Kimono e ciabatte di spugna. Le mani unite in grembo ed un'espressione rassegnata.
Sullo sfondo la notte della metropoli; le luci e i grattacieli.
Bob, lo si capisce fin da questa prima immagine, ha bisogno di qualcuno che lo riconduca alla vita.
È nel bel mezzo del crollo delle certezze personali, la sua carriera di attore e il suo matrimonio vacillano e lui non trova di meglio che lasciarsi esistere, completamente perduto.
Charlotte è giovane. Tanto giovane. Laureata da poco, sposata da poco, segue suo marito, brillante ed attivissimo fotografo durante i suoi viaggi.
Charlotte è la persona che farà capire a Bob che nulla è veramente perduto.
L'amore tradotto è un film di contrapposizioni. Tra età della vita e spazi, innanzitutto. Tuttavia queste contrapposizioni, pur esistenti, non vengono percepite come devastanti. Tutti e tutto sembrano essere in transizione: non soltanto i due protagonisti, Bob e Charlotte, vivono un momento particolare della propria vita, ma è lo stesso universo intorno a loro, la città, che sembra ondeggiare tra polarità diverse, funzionando per di più da catalizzatore.
Tokyo, luogo estraneo e straniante, aumenta la percezione delle cose e il senso di spaesamento. Gli spazi esterni sono irreali e labirintici proprio come quelli interni.
Un posto così lontano dalle loro abitudini, dal loro modo di vita, diventa il centro del loro smarrimento e l'incontro miracoloso con la persona giusta diviene sublime rivelazione.
La possibilità di perdersi, temibile o agognata non so, arriva anch'essa da più punti di vista. Ci si può perdere fisicamente o interiormente; perdere la cognizione di se stessi o perdere se stessi nell'incontro con altri.
Bob si perde, perde di vista i propri contorni, la capacità di concentrarsi su di sé sia quando gira per le strade della città, tutte senza nome, sia, come abbiamo già detto, per tutto quello che riguarda la sua esistenza.
Ma più di tutto, come efficacemente sottolinea il titolo italiano del film – *L'amore tradotto* –, Bob si perde nella traduzione di un sentimento.
Lui, uomo oramai giunto all'età di mezzo, il tempo di perdersi lo ha avuto tutto. Charlotte invece di tempo non ne ha avuto proprio: è ancora così giovane.
Ciò che Bob e Charlotte sentono l'uno per l'altro è qualcosa di più di un'amicizia, ma non è propriamente amore. È appunto un sentimento tradotto, preciso e finito nel tempo, che nasce in un luogo specifico e determinato. Ed altrimenti non potrebbe essere.
Attenzione però: la traduzione dei loro sentimenti non è una pratica costruita entro un percorso obbligato, quanto piuttosto un'esperienza del tutto naturale e non forzata. È qualcosa che contemporaneamente non si può pienamente tradurre per renderlo comprensibile a tutti e non ha bisogno di traduzioni per chi lo sta vivendo.
Il linguaggio di questo sentimento, di queste emozioni, è in verità qualcosa che deve venire compreso e funzionare solo per chi le vive e che può e, anzi forse deve, rimanere oscuro per tutti gli altri.
La loro storia è un piccolo segreto, non perché sia qualcosa di sbagliato, da tenere nascosto ad altri, ma solo perché altrimenti non avrebbe lo stesso potere.
Ad accentuare questo aspetto intervengono due fattori. Innanzitutto il lavoro sui suoni e sulla colonna sonora. *Lost in Translation* è infatti un film per la maggior parte estremamente silenzioso, di interni, che lascia fuori i rumori e il caos della città. E anche la colonna sonora, accuratissima come sempre nei lavori di Sofia Coppola, crea una sorta di barriera, una bolla che amplifica le sensazioni, stabilendo umori e toni e isolando contemporaneamente dal caos circostante.
Accanto a ciò, c'è il fatto che Bob e Charlotte si muovono quasi esclusivamente all'interno di nonluoghi (il bar e le stanze dell'hotel, il locale *karaoke* e quello di striptease, l'ospedale...), e per di più lo fanno quasi del tutto durante le ore notturne, avendo grossi problemi con il cambiamento di fuso orario.
La loro giornata e il loro risveglio, insomma, corrispondono al sonno e alla notte di tutti gli altri, e i loro spostamenti sono solo loro, si svolgono in attimi in cui nessuno potrà intralciarli.
Lost in Translation racconta di un incontro che è per forza destinato a non durare, ma è proprio in questo la sua forza. È un miracolo da accogliere e Charlotte e Bob, che hanno avuto il massimo che potevano avere, sanno che momenti come questo non possono durare all'infinito. Hanno goduto della gioia di apprendere una nuova lingua, ancora incerta per entrambi, che mai dovrà essere acquisita totalmente.
La loro storia è destinata, come la campagna pubblicitaria giapponese a cui Bob presta il volto, a non varcare mai i confini della città. Sarebbe un rapporto che non porta da nessuna parte in un altro luogo e in un altro momento, ma che proprio per questa sua estrema particolarità è riuscito per quel breve istante a funzionare così bene.
Quando Bob se ne va in macchina, lasciando la città e dirigendosi verso il volo che lo riporterà negli Stati Uniti, da sua moglie, dai suoi figli e dalla sua nuova moquette borgogna, il suo sguardo fuori del finestrino è quello di un bambino che uscendo da un luna park si rende conto all'improvviso che quello è solo un luogo fittizio, ma che, allo stesso tempo, ancora assapora la gioia provata lì dentro. Una gioia assolutamente non fittizia.
Le parole pronunciate all'orecchio di Charlotte durante l'ultimo vero addio, restano inudibili all'orecchio dello spettatore e comunque anche se fosse dato sentirle esse risulterebbero assolutamente incomprensibili. È la loro lingua, solo la loro.
Con questo suo nuovo lavoro, Sofia Coppola ha dimostrato di saper costruire un congegno perfetto, di poter brillantemente progredire nella costruzione di storie, sia dal punto di vista visivo che narrativo, mediando registri diversi.
Uno dei grandi pregi del film è quello di riuscire ad alternare con garbo ed efficacia momenti molto intimi e sottili con sferzate di acuto umorismo. Scene davvero ben costruite ed aiutate senza dubbio dal meraviglioso Bill Murray.
Ancora una volta la Coppola riesce ad affidare la sua storia ad un numero ristretto di personaggi, con la novità, questa volta, di inserire tra i protagonisti una figura maschile, sia pure scrutata e guidata lungo il percorso da uno sguardo decisamente femminile, quello della brava Scarlett Johansson, vincitrice del premio come migliore attrice della sezione "Controcorrente" proprio a Venezia.

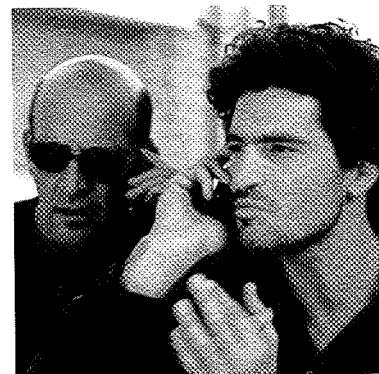
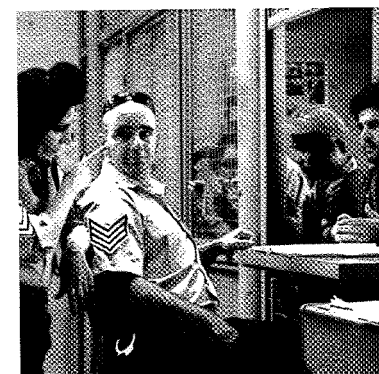
Anna Soravia

Note

1. In verità il primo lavoro della Coppola è il cortometraggio *Lick the Star*, presentato qualche anno fa sempre alla Mostra del Cinema di Venezia.

Metodicità del caos

Alila (Francia, Israele 2003) di Amos Gitai

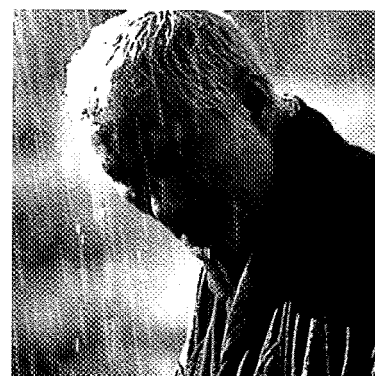
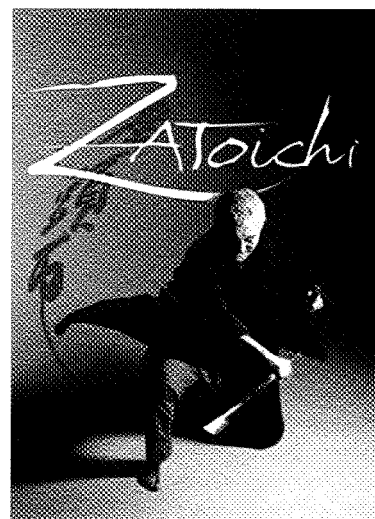
L'architetto e il documentarista. Non è un caso che Gitai sia stato sia l'uno che l'altro; anche la sua produzione recente di lungometraggi fiction (ben sei negli ultimi sei anni) ne reca tracce piuttosto marcate. Nel suo cinema convivono infatti una spiccata propensione alla composizione dello spazio, all'elaborazione fortemente plastica dell'inquadratura, e un profondo "senso del set", ossia la rara capacità di dare il proprio spazio a ogni elemento della messa in scena senza forzare la mano con artifici fini a sé stessi o nocive spigolosità. *Alila* è una commedia, genere da lui poco praticato. Un film poco personale? Più "eccentrico" rispetto agli altri suoi? Niente affatto: il soggetto (tratto dal romanzo di Yehoshua Kenaz *Returning Lost Loves*) viene trasfigurato nel profondo proprio grazie al lavoro del documentarista e dell'architetto che l'intelaiatura formale del film fa intravedere.
Un condominio del quartiere di Nehushtan (a sud di Tel Aviv) vede convergere alcune piccole vicende. L'amore adultero tra la sensuale Gabi e Hezi, il quale fa di tutto per tenere la cosa nascosta a chiunque; i battibecchi di Ezra e Mali, una coppia divorziata, sul futuro del figlio Eyal disertore; le liti razzial-condominiali tra il vecchio polacco Schultz e la sefardita Ronit, che ha ingaggiato Ezra e alcuni cinesi per ampliare abusivamente l'appartamento. Quello che avrebbe potuto facilmente essere un film corale, incentrato sostanzialmente sui personaggi e su situazioni molteplici, pronte a intrecciarsi a ogni occasione, viene sbilanciato potentemente dal regista israeliano, che sceglie di dare importanza soprattutto agli elementi più immediatamente costitutivi della messa in scena. Lo spazio, per l'appunto, e il tempo: quaranta piani sequenza compongono dunque il film.
La macchina da presa è molto più incline a considerare ambienti che personaggi. O meglio: i personaggi non arrivano mai a occupare, nel quadro, una posizione di significativo predominio rispetto alle relazioni spaziali che li legano all'ambiente, il quale, invece, tende a venire rappresentato nel modo più esauriente e dettagliato possibile. Tutt'al più ci provano: in molti piani del film un personaggio a un certo punto si avvicina alla macchina da presa e guarda fuori campo, ma in tutti questi casi o l'equilibrio compositivo torna come prima (la scena di Gabi nel negozio di scarpe) o questo impeto viene svuotato di senso e lasciato all'ambiguità più totale (Gabi che nella penultima scena annusa l'aria fuori dal cortile dopo la pioggia). Per questo si avverte un deciso senso di impotenza dei personaggi principali, come imprigionati nello spazio che gli è dato, a differenza della macchina da presa, libera di scorazzare lungo tutto il film dentro e fuori dagli appartamenti. Splendida è perciò la prima delle molte scene di litigi tra Ezra e Mali, in cui, a un certo punto, l'inquadratura è divisa in due dal muro, visto in sezione, della casa di Mali, l'uno a sinistra del quadro (fuori) l'altra a destra (in casa). Altrettanto significativamente, Gabi, che nella prima parte è l'unica ad attraversare il condominio con fluida nonchalance, si trova col procedere del film sempre più chiusa nel suo appartamento. Curiosamente, a essere immuni da questa impossibilità sono i numerosi personaggi secondari, squisitamente inattivi: Ilan, l'amante di Mali, che entra e esce liberamente dalla casa di quest'ultima, a differenza di Ezra confinato nel cortile. Oppure Aviram, vicino di casa di Schultz, che gironzola nel pianerottolo senza nessuna funzione che non sia quella di subire i dissennati sfoghi di Schultz o, più spesso, di incarnare l'Inerzia e l'Insignificanza con tanto di maiuscole. Insomma, lo spazio pare contenere le situazioni senza agevolarne uno sviluppo lineare, tant'è che le diverse storie quasi sempre si sfiorano senza la minima incidenza (Hezi e Ezra che si guardano in cagnesco fuori dal palazzo, Ilan che accompagna Gabi all'appartamento a inizio film etc.). In questo, che in partenza era un film di personaggi, lo spazio è dunque usato per cancellare la loro importanza.
Ma qual è la ragione di tanta sfiducia nell'azione dei personaggi? Perché il film è così pieno di litigi che non risolvono niente? Di scene vacue e irrilevanti (come l'assurda ricerca che Ezra fa del figlio nel quartiere a luci rosse, o Schultz che va e viene dall'ospedale in ambulanza)? E che senso ha il continuo allenamento di Linda alla pianola, squadernatoci per numerosi minuti e in non poche scene, senza motivo apparente? Semplice. Gitai svuota l'azione per riuscire a conferire un carattere di assoluta imprevedibilità e alterità ai vari scioglimenti delle vicende, in modo da straniare l'evolversi delle situazioni. Il battibecco condominiale tra polacco e sefardita è risolto dalla pioggia che allaga l'appartamento della donna. La "guerra" – sono parole di Gabi –, che è la tresca tra Hezi e lei, sempre a metà tra amore e opportunismo, finisce con un nulla di fatto per entrambi (si separano; lei ne ha ricavato l'appartamento ma piange comunque per la perdita di lui). È decisivo soprattutto che a questo scopo si sia evitato l'impiego di qualsiasi deus ex machina, procedimento che in definitiva avrebbe finito per infrangere e svuotare di senso l'andamento di minuta registrazione (il famigerato "sguardo da entomologo") che regge tutta la narrazione. Al contrario, è proprio perché questo andamento viene conservato nonostante tutti questi piccoli stravolgimenti (ai quali appunto è negata qualsiasi appariscenza differenziale) che questi si caricano di una straordinaria forza spiazzante.
Tra essi, quello che chiude il film è particolarmente significativo. Proprio mentre Ezra sta consegnando il figlio alle autorità militari, tutto si sistema, e alla radio si sente il trionfo di Sharon che fa cambiare idea al padre. Curioso: in un film dove la coerenza spaziale è tutto, la soluzione del plot arriva da un mezzo *illocalizzabile* quale la radio. Questo chiarisce molto precisamente l'atteggiamento filmico di massima dell'autore. Tramite il piano sequenza ci è accordata unitarietà temporale e "esaustività" spaziale (perché è l'ambiente nella sua totalità a dominare la scena) degli eventi narrati, ma solo affinché il fuori campo, per contrasto, amplifichi l'importanza dei suoi segnali, saltuari quanto decisivi, e soprattutto avvertibili molto concretamente in campo. Al di là dei "colpi di scena" in sordina di cui già si è parlato, come quelli prodotti dalla radio, segnali del genere sono gli sguardi fuori campo citati all'inizio, incisivi e pesantissimi in termini di messa in scena, perché capaci di slegarsi dall'angusto tessuto spaziale che costruisce *tutto* il film; o la ripetuta panoramica iniziale dentro e fuori l'abitacolo dell'auto di Ezra. Oppure il fatto che il piano sequenza non è mai completamente fluido ma impuro, come quelli prodotti dai molti carrelli che spostano lo sguardo della cinepresa dall'interno all'esterno delle case e viceversa, in cui la ruvida concretezza dei muri in sezione ci scorre davanti agli occhi, a sporcare l'immagine che un piano sequenza ordinario farebbe risultare troppo chiara. Parimenti, si ricorre ad oltranza all'illusione di uno scorrimento temporale normale (piano dopo piano ci si sofferma a lungo sui progressivi miglioramenti del cantiere di Ezra e sull'abilità di Linda alla pianola), paren-

Alila

Alila

te stretto della soluzione narrativa tradizionale, che però viene decisamente negato dall'imprevedibilità delle vicende (Ezra che si ravvede, la pioggia) o addirittura, massima negazione possibile, dalla loro assoluta irresolubilità (Gabi). Tutte indicazioni che, incastonate in uno stile così spudoratamente "immanente", come è quello di Gitai, trasmettono tanto più efficacemente quell'imprevedibile alterità, quella strana caoticità che è il vero senso del film.
"Balagan", appunto, termine ebraico usato dal regista in conferenza stampa, e che significa pressappoco "caos", con valenze soprattutto positive, vitali. La sfida in *Alila* era proprio rendere tangibile questo "balagan". Sfida vinta, perché il caos viene individuato al suo stato più semplice, minimo, ovvero come pura compresenza di elementi diversi in uno stesso spazio, e attorno a questo concetto viene costruito uno stile fortemente segnato dal piano sequenza (che della compresenza è lo strumento più proverbiale). Sfida ancora vinta, perché vi si riscontra un fare filmico vicino ai nuclei più elementari del cinema, lo spazio e il tempo, un fare filmico che ci fa calare dentro di essi perché si possa avvertire a pelle la pressione del fuori campo dove meno ce la saremmo aspettata. In primo luogo grazie a un artigianato cinematografico di prim'ordine, soprattutto in virtù dell'eccellente lavoro del grande Renato Berta, direttore della fotografia di geni quali Manoel De Oliveira e Jean-Marie Straub e Danièle Huillet.

Marco Grosoli

Pop melting pot

Zatoichi (Giappone 2003) di Takeshi Kitano

Commistione di generi: inaspettata; superba; postmodernissima. Mescolanza, sapientemente composta ed ordinata, orchestrata sul pentagramma dell'ironia e della comicità arguta, tagliente come una katana. Ecco le coordinate stellari del microcosmo *Zatoichi*, jidaijeki-kengeki-chambara-samurai movie.
Somiglianze e differenze sostanziali vi si rincorrono: niente del rigore di *Cantando dietro ai paraventi* di Olmi – eppure –, compostezza rigorosa nelle inquadrature, che imprigionano spesso i personaggi in partiture verticali ed orizzontali dello schermo e che avvolgono in movimenti circolari e circospetti; né delle magiche piroettanti coreografie de *La Tigre e il Dragone* di Lee – eppure –, meticolosa preparazione delle coreografie marziali (e non); piuttosto, la camaleontica contaminazione di *Kill Bill vol. 1* di Tarantino – orfana dell'esasperazione iperbolica, e divertita negli intenti, adagiata su un prato fiorito di note e rumori scelti con cura e dedizione.
La miscellanea plasma dinamicamente il volto di *Beat* Takeshi – appunto Zatoichi, cieco vendicatore maestro di spada biondo-platino, finto errante-massaggiatore e giocatore d'azzardo, Giano bifronte le cui facce si condensano su di un unico volto –, assurgendo ad una mescolanza tragicomica calzante, una maschera perfetta: il lato sinistro disteso, liscio, quasi rassicurante; il lato destro corrugato, ambiguo, movimentato da tic, perennemente racchiuso in una smorfia, che a fatica potrebbe essere inequivocabilmente interpretata: accenno ad un sorriso o vettore di un rabbioso digrigno? Lo svelamento del carattere ambivalente, e, a volte, difficilmente decifrabile, della natura umana si manifesta per gradi, passando dal particolare remissivo della prima inquadratura del personaggio alla pienezza, grottesca e temibile, della totalità. Quel viso è il vero manifesto di quest'opera, che gioca con la fortunata tradizione zatoichiana giapponese (cinematografica e televisiva) e con se stessa, con ironia ed acume. Il *sugo* di tutto sta nell'ambiguità sorniona, nello scoprire che, in fondo, al cinema, come nella vita, gli occhi ci ingannano: vediamo qualcosa che in seguito si rivela qualcos'altro.
Fraintendimenti, mentite spoglie che passano attraverso lo sguardo: Zatoichi presunto non vedente; O-Sei uomo-geisha; capobanda mimetico camaleonte.
Soltanto a chi sceglie di non guardare attraverso gli occhi è accordato il privilegio dello svelamento. È per questo che lo sguardo non è di alcuna utilità per Zatoichi: «*Anche con gli occhi spalancati non riesco a vedere niente!*», chiosa l'ultima battuta del copione. Le sue palpebre, dalle ridondanti pieghe, sono pesanti coltri che impediscono alla luce, e alle immagini, di distoglierlo dall'essenza di suoni e rumori, veri rivelatori dell'ambiente che lo circonda e della natura umana. Saranno la tela di sfondo per la *pittura* di occhi posticci ed il sipario della rivelazione del finto handicap. Vitree saranno le pupille svelate, impressionanti nella loro artificiale trasparenza.
La marchiatura dell'handicap non appartiene al solo protagonista. Il segno sul corpo connota negativamente i componenti delle due bande malavitose rivali e trova espressione nella figura del serpente, segno del male, che variega le proprie dimensioni in una scala, gerarchicamente connotata, raggiungendo l'apoteosi grafica nel tatuaggio dello spietato boss. Egli verrà punito attraverso la perdita della vista, un altro marchio, per non aver saputo e voluto accordare compassione ai suoi simili.
Incipit ed excipit trovano la scansione della partitura narrativa di un colpo (*beat*, come Kitano): di un tamburo, il primo, dell'inciampo su di un sasso, l'altro. Suoni secchi, asciutti, come tutti i rumori in primo piano del film: quelli che accompagnano i fendenti delle affilatissime katana in duelli stile spaghetti western, fulminei, addensati, essenziali, in un tripudio di fiotti di sangue digitale (che sa di *videogame* e *cartoon*), superbamente e fascinosamente *finti*, e di arti mozzati da tagli netti; quelli della pioggia incessante che scandiscono ed introducono il ricordo; quelli del massacro della famiglia delle due giovani *geishe*; quelli dei dadi all'interno del bussolotto nella casa da gioco, terreno della sperimentazione della supremazia del senso uditivo sul quello visivo; quelli *a tempo* dei contadini nei campi, della lezione parodiata di combattimento e della ricostruzione della casa distrutta da un incendio, che si trasformano nel ritmo incalzante del tip tap finale, dove, finalmente, O-Sei e sua sorella possono ritrovare, seppure per un istante, l'infanzia perduta. Il raccordo sonoro è frequentissimo ed è spesso associato all'uso del ralenti o del montaggio rapido (*a schiaffo* o da videoclip), in armonia con la colonna sonora che fa da sfondo ad una magnifica parodia del genere musical ed alla delicata, armoniosa, aggraziata danza di O-Sei.

Zatoichi

La dimensione del sogno e di una buona dose di follia gioca bene le sue carte in un film che non vuole farsi realtà, né, tantomeno, storia, e che omaggia più di una fonte cinematografica, non ultima quella di Akira Kurosawa. Dalle stesse ammissioni di Kitano scopriamo che il duello sotto la pioggia ha come ascendente *I sette samurai* e la trovata del ragazzo folle che corre all'impazzata trova un antefatto in *Does'ka-den*. Poco importa se Kazuro, figlia di Kurosawa e costumista del film (curiosa coincidenza), pare non concordare con queste letture. Le letture possono, e devono, essere molteplici in un film la cui portata esilarante e scanzonata è direttamente proporzionale all'esponenziale *bodycount*.

Piera Braione

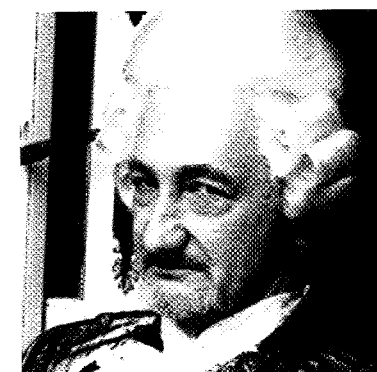
Ne uccide di più l'imbecillità umana del terremoto di Messina

Il ritorno di Cagliostro (Italia 2003) di Ciprì e Maresco

Il ritorno di Ciprì e Maresco (oltre che di Cagliostro) è una gradita sorpresa. Non soltanto per chi ama i loro lavori, ma anche per i garantisti. Vi ricordate il caso di *Totò che visse due volte*? Il film, di ritorno dal Festival di Berlino edizione 1998, si vide negare il visto dalla commissione di censura, un "onore" che nel nostro paese non veniva conferito da qualche anno. Le accuse furono di offesa alla religione, al pudore, e, *last but not least*, alla sensibilità degli abitanti della regione Sicilia (!). La faccenda fu chiusa quando l'imbarazzato governo di centrosinistra fece sbloccare il film, e l'allora Ministro dei Beni Culturali, Walter Veltroni, dichiarò che la retrograda istituzione sarebbe stata riformata il più presto possibile: i suoi compiti si sarebbero limitati alla classificazione dei film come adatti o meno ai minori. Il film allora finì di soffrire, e tutti restammo in attesa dell'intervento riformatore, che nel frattempo, col succedersi delle legislature, assume contorni più ambigui. Recentemente, l'attuale governo ha espresso l'intenzione di istituire una censura operata direttamente dai produttori, una specie di MPAA[1] all'italiana, che lascerebbe che sia il mercato, e non lo Stato, a decidere cosa i cittadini, anche maggiorenni, possono vedere e sentire. In questo modo i vecchi problemi della censura potrebbero riapparire ugualmente, ma probabilmente in una veste più discreta, destando meno clamore.
Forse non tutti sanno che per i due registi siciliani, anche dopo il provvidenziale aiuto dell'allora Ministro Veltroni, non furono solo rose e fiori. Al blocco censorio succedettero anni (tre) di processi per oscenità (conclusisi col proscioglimento da ogni accusa)[2], e il film non ricevette un trattamento migliore da parte di settori "sommersi" dell'opinione pubblica: associazioni cristiane estremiste protestarono di fronte ad alcuni dei (pochi) cinema che lo proiettavano, assieme a membri del Fronte della Gioventù (il vivaio politico del partito di governo Alleanza Nazionale). Risultato: un cinema di Bologna fu imbrattato di escrementi[3], e i cinque anni di esilio del duo dalle sale testimoniano quanto la faccenda abbia scoraggiato ogni possibile investitore.

Comunque eccolo qua a Venezia, *Il ritorno di Cagliostro*, lungamente annunciato, produttivamente travagliato, il film ha riscosso al Festival una certa simpatia da parte di critica e pubblico (ma non da parte della giuria della competizione-ombra, "Controcorrente"), al punto che il distributore, l'Istituto Luce, ha fatto sapere di avere aumentato le copie in circolazione.
Il film è un finto documentario, un po' alla *Zelig* (1982), un po' (tanto) alla *Forgotten Silver* (1995), il piccolo capolavoro di Peter Jackson (in collaborazione con Costa Botes), nel quale il regista stesso fingeva di aver ritrovato il lungometraggio perduto di un pioniere del cinema della Nuova Zelanda (patria di Jackson), del quale il film ricostruisce la carriera attraverso documenti e interviste.
Nell'opera di Ciprì e Maresco è un professore palermitano a rinvenire in un mercato delle pulci le bobine dell'ultima produzione, ritenuta perduta, dei due pionieri dello studio system siciliano, i fratelli La Marca, creatori della Trinacria Cinematografica. Si avvia la ricostruzione della loro carriera, grazie al lavoro dei critici Gregorio Napoli e Tatti Sanguineti, che vengono intervistati un po' come Saul Bellow e Susan Sontag nel film di Woody Allen, o Harvey Weinstein e Sam Neill nel film neozelandese. La struttura del film è un occasione per i due di fondere l'universo comico e cinematografico dei loro lavori precedenti, in televisione e nel lungometraggio, con il genere documentario, tentativo già sperimentato, nel periodo dell'esilio dalle sale, in alcuni lavori sul jazz (*Noi e il Duca, quando Ellington suonò a Palermo*; *Steve Plays Duke*, con Steve Lacy; *Tutti for Luis – Tributo a Luis Armstrong*; *Miles Gloriosus – Tributo a Miles Davis*, tutti realizzati tra il '99 e il 2001). In questi piccoli film, presentati nei festival cinematografici (come quello di Torino) o musicali, e poi approdati direttamente sul terzo canale Rai, il materiale di repertorio si alternava a sipari nei quali gli storici collaboratori del duo, il gruppo di non-attori che li accompagna dai tempi di Cinico Tv, facevano intermezzi comici, o introducevano un nuovo capitolo del documentario. È in questi lavori che Ciprì e Maresco imparano a fare interagire il loro universo, ormai perfettamente identificabile e riconoscibile dal pubblico, con qualcosa che saremmo tentati di chiamare, anche se impropriamente, "il mondo esterno". Uno dei punti forti dell'ultimo film, infatti, è proprio il contrasto che si instaura tra i volti grotteschi degli abituali collaboratori e le persone reali intervistate, tra il bianco e nero sempre usato dai due registi e il digitale a colori utilizzato nelle sequenze "documentarie", tra gli spezzoni di film realmente esistiti e le fantomatiche produzioni della Trinacria Cinematografica; in questo film debuttano nel cinema del duo perfino le donne "in carne e ossa" e gli attori professionisti. Oltre all'americano Robert Englund, infatti, divenuto amico dei due registi dopo essere stato da loro invitato a presentare una rassegna di film dell'orrore a Palermo nei primi anni Novanta, recitano nel film anche Franco Scaldati e Luigi Maria Burruano, che avevano entrambi lavorato con Ciprì e Maresco in un loro spettacolo (adattato da un testo dello stesso Scaldati) realizzato per La Biennale Teatro, *Palermo può attendere*. I due attori creano con i fratelli La Marca una riedizione della coppia classica di "stupidi" alla Laurel & Hardy o Abbott & Costello: uno un po' più "a modo" (Scaldati), l'altro abbastanza rozzo (Burruano), entrambi magnificamente ottusi. I loro personaggi si integrano perfettamente alla folla di personaggi creati dagli ex non-attori di Cinico Tv, nei panni improbabili del Cardinale Sucato e madre, o dell'inqualificabile regista Pino Grisanti[4]. Si crea un'alchimia che permette di sviluppare il mondo comico da loro creato, quella loro assurda Sicilia in bianco e nero, rispetto alla quale fa da estremo contrappunto il povero attore americano (interpretato da Robert Englund) Errol Douglas (il trasparente gioco di parole tra Errol Flynn e Kirk Douglas è evidente), attore alcolizzato che viene mandato, come i suoi eponimi, a rottamare in Italia.
L'avventura siciliana dell'attore sfocia in tragedia, ed emerge un'altra versione della storia, narrata, in una seconda parte che stride nettamente col resto del film, da un misterioso nano[5]. Si affacciano nella vicenda l'ombra della mafia e di Lucky Luciano, in una sequenza dal tono così diverso da quanto visto precedentemente, da generare immediatamente pareri contrastanti da parte dei giornalisti al Lido: sbilancerebbe l'insieme, lo lascerebbe irrisolto, rovinerebbe la leggerezza di un film che fino a quel momento era in continua ascesa; altri, invece, ne hanno parlato come di una replica, ironica e ovviamente involontaria, al film (questo dichiaratamente "politico") di Paolo Benvenuti, presentato al Lido, *Segreti di Stato*. Si tratta in ogni caso di una conclusione molto coerente con il cinema di Ciprì e Maresco, che permette di saldare

Il ritorno di Cagliostro

Il ritorno di Cagliostro

Il ritorno di Cagliostro

Il ritorno di Cagliostro

un film, che rischia di diventare fin troppo piacevole e divertente, alla visione del mondo già emersa nei loro precedenti lavori, a quel pessimismo radicale ma lucido che costituiva la nota più toccante, al di sotto delle provocazioni e della comicità, di *Totò che visse due volte*. Vediamo l'altra faccia della carnevalesca girandola di personaggi e situazioni presentate fino a quel momento: «Ne uccide di più l'imbecillità umana... del terremoto di Messina» sintetizza il nano verso la fine del film Italiano più interessante e riuscito visto a Venezia.

Francesco Di Chiara

Note

1. La Motion Picture Association of America, che raccoglie le maggiori compagnie produttrici e distributrici di Hollywood, e che, tra le altre cose, si occupa direttamente del controllo dei contenuti e della classificazione, come adatti o meno ai minori, dei propri prodotti.

2. Ci limitiamo a notare con curiosità che ad affrontare processi e proteste sia un film di ascendenza marcatamente pasoliniana come *Totò che visse due volte*.

3. Come hanno ricordato i due autori, con il tono un po' apologetico di chi si considera vagamente un perseguitato, ad un incontro organizzato proprio da un altro cinema di Bologna, il Lumière.

4. I personaggi del film portano sempre un riferimento a veri film e a registi dimenticati della Sicilia dell'epoca: se non esiste nessun Pino Grisanti autore di *Gli invincibili Beati Paoli*, è esistito però tale Pino Mercanti, autore nel 1948 di *I Cavalieri dalle maschere nere*, alias *I Beati Paoli*, da Vincenzo Natoli.

3. L'attore è Davide Marotta, apparso nella metà degli anni Ottanta in un vecchio spot pubblicitario delle pellicole Kodak e, non accreditato, in *Phenomena* (1985) di Dario Argento nella parte del bambino mostruoso.

Questi fantasmi

Bu San (*Goodbye, Dragon Inn*, Cina 2003) di Tsai Ming-Liang

Nel corso del tempo, recandomi al Festival di Venezia ho imparato due cose fondamentali (oltre ad assorbire varie tecniche di sopravvivenza che permettono di arrivare alla fine dei dieci giorni senza troppi malesseri): mai leggere sul catalogo le trame dei film che si vuol vedere, e quasi mai (perché forse di alcuni critici e visionari vari ci si continua a fidare) leggere i commenti sui quotidiani il giorno dopo. Si rischia di entrare in sala con preconcetti dettati da una sinossi tradotta male o mal concepita in qualunque lingua, di accorgersi che si è dormito per più di qualche secondo durante un film (riscrivendone – migliorandone? – la storia e il montaggio come ho fatto per *C'era un volta in Messico* di Rodriguez rivisto da poco), di realizzare che non si è dormito ma forse sarebbe stato meglio (non riconosci gli attori nei cambi scena), di interrogarsi eccessivamente sulla interpretazione da dare a certi dettagli, abbandonandosi a mondi sì possibili ma forse improbabili.
Scoprire ora – a distanza di mesi, nella necessità di raccogliere le idee su un film molto amato e non ancora distribuito – che per alcuni critici presenti a Venezia (o in altri festival) e per Tsai Ming-Liang stesso *Bu San* (*Goodbye, Dragon Inn*) parla di una sala cinematografica abitata da fantasmi è stato un piccolo choc. Io i fantasmi non li ho visti, almeno non quelli indicati nelle recensioni visitate via Internet.
Il film si svolge all'interno di una enorme (un tempo gloriosa, lo intuiamo dalla folla della prima sequenza) sala in cui si proietta un vecchio film di King-Hu, *Dragon Inn* per l'appunto. Dal press book apprendo che Tsai Ming-Liang aveva visto e usato questa sala (Fu-Ho) per il precedente (un altro incanto) *Che ora è laggiù*, tutto giocato su un possibile amore vissuto a fusi orari di distanza, mentre in questo ultimo film lo spazio è unico e si gioca molto sulla lunga durata delle singole sequenze. Estenuante per alcuni, sublime per altri, lo scorrere del tempo, segnato dalla lenta camminata della bigliettaia zoppa ripresa con camera fissa (come tutto il film, privo di movimenti di macchina e per lo più a campi larghi), è uno degli elementi caratterizzanti di quest'opera che non ha paura di riprendere tutti gli ultimi respiri, lacrime e risate che abitano questa sala. Solo alla fine, con la bigliettaia che raccoglie le sue poche cose ed esce poi sotto la pioggia, capiamo che era l'ultima proiezione per quel cinema, chiuso dal giorno dopo. I personaggi del film sono pochi e non tutti destinati a incontrarsi. Un giovane giapponese entra in sala e comincia un gioco di visione/ricerca/cambio di posto poiché infastidito da un paio di piedi appoggiati sul sedile vicino al suo, da una donna che inonda la sala di gusci di noccioline ecc.; ma il ragazzo è lì con altri scopi (pare sessuali, illuminante e inattesa la lunga sequenza nel bagno degli uomini) e con lui seguiamo un altro ragazzo a cui, dopo un percorso negli anfratti e corridoi bui del cinema, dice (ed è la prima battuta del film a circa 45' dall'inizio) «Sono giapponese». La risposta, inesorabile, è «Sayonara». Il film, malinconico nella rappresentazione di diverse solitudini, riesce anche a divertire con gag degne di un cinema antico e muto.
Il film – tutto ambientato in questa sala e "portatore sano" di una riflessione sul mezzo cinematografico, sulla posizione dello spettatore e sulla morte (probabile) di una certa fruizione di cinema – è anche una storia d'amore non consumata, in cui l'incontro tra l'oggetto del desiderio e il soggetto in amore non si verifica: la bigliettaia, durante le sue faccende, trova la forza e la pazienza d'inerpicarsi fino alla cabina di proiezione e di lasciare lì un dolce per l'operatore (noi lo vediamo, lei lo manca perché lui si fa mancare, lasciando solo alcune tracce – una sigaretta accesa, ad esempio), ma lui alla fine si allontanerà senza cercarla e ringraziarla. Cinema di forte struggenza quello di Ming-Liang, in cui persone (e gli edifici attorno a loro) piangono per mancanza d'amore, di comunicazione e per la perdita dei propri cari.
E i fantasmi? Alla fine della proiezione la bigliettaia entra in sala per dare un'ultima pulita e questa appare completamente deserta, ma precedentemente ci erano stati mostrati alcuni spettatori seduti tra cui due uomini anziani dallo sguardo nostalgico che capiamo essere stati gli interpreti del film proiettato (Miao Tien e Shih Chun, entrambi debuttanti in *Dragon Inn*). Per alcuni recensori (e il regista nelle interviste allude alla sua idea iniziale di fare un film di spettri) i due attori sono in realtà fantasmi che hanno deciso di andare lì per vedersi sul grande schermo per l'ultima volta prima della chiusura della sala. Forse una traccia troppo piccola per parlare di entità fantasmatiche, forse gli unici fantasmi sono quelli sullo schermo, imprigionati nel tempo filmico, oppure siamo noi seduti nella grande sala del Palagalileo, "lasciati" dal regista per almeno tre minuti ad ammirare il Fu-Ho, la sua sala vuota, da un punto di vista, quello dello schermo, che diventa in poco tempo fortemente anomalo.
Questi fantasmi... quali?

Valentina Cordelli

Bu-san

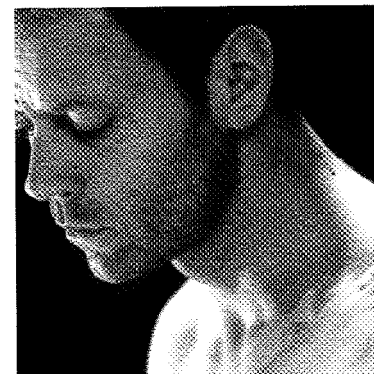
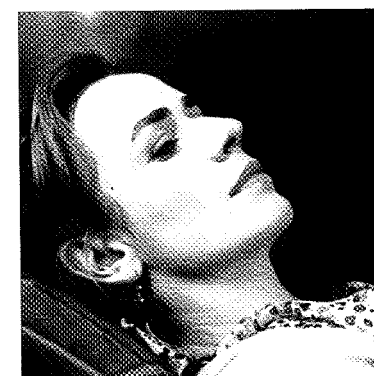
LIV Internationale Filmfestspiele,
Berlin, 5-15 febbraio 2004

Corpi in Mostra

Within four walls you can't escape the essential
Catherine Breillat su *Anatomie de l'enfer*

In una Berlino battuta da vento, neve e pioggia e che rendeva il riparo nella calda oscurità delle sale un piacere necessario, il ricco programma dei film divisi in numerose sezioni permetteva l'immersione in storie e materiali profondamente diversi tra loro. Nei primi giorni in competizione spiccavano, ad esempio, titoli segnati dall'impegno storico-politico, come il mediocre *Country of My Skull* di John Boorman (alle prese con il processo di riconciliazione tra Afrikaaner e popolazione locale in Sudafrica e con una storia d'amore la cui messa in scena andava oltre la comune decenza degli stereotipi), il croato *Svjedoci* (*Witnesses*) di Vinko Bresan, ambientato lungo il confine croato-bosniaco (interessante ma troppo compiaciuto di sé nella narrazione dello stesso evento da diversi punti di vista), e *Beautiful Country* di Hans Petter Moland, sul doloroso viaggio di un giovane vietnamita alla ricerca del padre negli Stati Uniti. Ma, in altre sale, sguardi e dissezioni si facevano più intimi e taglienti, le ossessioni amorose aspettavano di potersi mostrare e, talvolta, giustificare. Le atmosfere diventavano più notturne o claustrofobiche: l'amore, a Berlino, non sembra una cosa meravigliosa anche quando non manca l'happy end finale.
Il desiderio di mettere sotto analisi l'essenziale in e dell'amore, di osservarne le misteriose dinamiche e pulsioni, di ricondurlo a forze che si perdono nel Mito, nel Fato o nella malattia mentale, ha stimolato registi diversi tra loro ma curiosamente uniti dalla scelta di luoghi chiusi, ben caratterizzati e spesso isolati come set per le loro storie: dallo studio di un professionista (*Confidences trop intimes*) a una villa disabitata della periferia francese (*Anatomie de l'enfer*), da un museo del cinema (*Dopo mezzanotte*) a una casetta della campagna vicentina (*Primo amore*).
In *Confidences trop intimes*, Patrice Leconte torna a lavorare con Sandrine Bonnaire (dopo *L'insolito caso di Mister Hire*, 1989) e costruisce attorno a lei, a uno stupefatto Fabrice Luchini e al piano di un edificio dove si trova lo studio di uno psicoanalista, una storia d'amore che nasce per caso (uno scambio di porta) e prosegue lentamente mescolando gioco e mistero. Una donna svela i segreti più intimi della sua relazione con il marito a uno sconosciuto, un presunto psicoanalista che sembra destinato a (ma poi anche desideroso di) diventare un attento confidente. Il continuo svelarsi della donna non farà altro che renderla ancora più inafferrabile: le parole bastano a raccontarci il vissuto di una persona? Lo sguardo del protagonista (un fiscalista che ha ereditato dal padre casa e ufficio) si fa sempre più mobile e attento ai dettagli: uno sguardo emozionato che Leconte rende perfettamente attraverso il ricorso a soggettive che svelano dettagli delle mani, del volto, dei vestiti del (s)oggetto amato. Da sempre Leconte gira con naturalezza film elegantemente appassionati e dalla "facile" fascinazione. Ben scritto e potenzialmente amabile per la sua leggerezza – molto più nella sua prima parte che nel finale – *Confidences trop intimes* ricorda vagamente, per atmosfere, colori, ambientazioni (cfr. il corridoio dell'albergo) e un vago senso di struggimento, *Una relazione privata* di Frederic Fonteyne.
Ben diverso lo stile e gli obiettivi (programmatici, come sempre) di Catherine Breillat in *Anatomie de l'enfer* tratto dal suo romanzo *Pornocratie*. Qui lo spazio limitato, la camera di una vecchia casa isolata da cui si esce solo al termine di quella che sembra essere l'iniziazione di un uomo all'universo mitico femminile, è stato scelto affinché l'essenziale (scomodo) non sfuggisse. Anche qui uno sguardo costruisce la storia: è quello che una giovane e bellissima donna vuole su di sé «where I'm unwatchable», per affrontare e smontare i taboo che gli uomini hanno storicamente e socialmente imposto nei secoli. Lo sguardo che la protagonista vuole (la bellissima Amira Casar) sul suo corpo, sul suo sesso, è quello di un uomo (Rocco Siffredi, di nuovo su un set della Breillat dopo *Romance*), uno sconosciuto gay che lei paga per il suo "guardare" e che ha incrociato in una discoteca – luogo scelto, dice la regista in una lunga introduzione alla sua opera riportata nel catalogo del Festival, come allegoria dell'umanità da cui la donna è sempre esclusa per la sua diversità. Un'opera estrema che indaga il corpo/mito femminile che sanguina come un cristo in croce – qui legato a un letto per essere sottoposto a sacrificio e santificazione – che dà la vita; ma il sesso, afferma la Breillat, è anche un mezzo "conoscitivo" non solo riproduttivo. La regista, nella sala stipata in ogni ordine di posti, dice d'aver fatto il film (il suo definitivo sull'argomento) per mostrare le ipocrisie che tuttora trionfano circa l'universo sessuale femminile, per farci confrontare con verità ancora nascoste. A tratti faticoso durante la visione (la divisione della storia in quattro notti è un'idea fascinosamente letteraria ma forse inutile) e troppo "consapevole", *Anatomie de l'enfer* risulta essere un'indagine necessaria e portata avanti con determinazione ma non riuscita fino in fondo: doveva scuotere? Squarciare veli? Il ciclo mestruale sul grande schermo è lì perché ancora può scandalizzare? La sequenza finale, con l'uomo segnato in modo indelebile dal processo di conoscenza, dal "viaggio" compiuto dentro e fuori una donna che rimane imperscrutabile come una dea, fa pensare che le relazioni tra uomo e donna siano destinate a continuare senza reali mutazioni, passando da un luogo comune all'altro. E soprattutto: chi sceglierà di vedere questo film? Lo spirito educativo della Breillat – che fortunatamente continua a declinarsi in immagini imbevute di interessanti riferimenti pittorici – verrà accolto dalle persone a cui lei vorrebbe rivolgersi?
Anche due film italiani, *Primo amore* di Matteo Garrone, in competizione, e *Dopo mezzanotte* di Davide Ferrario, presentato nella sezione "Forum", parlano di desiderio, di corpi osservati e "imprigionati", e anche dell'imperfezione dell'amore che non sembra trovare facile soddisfazione in un unico corpo. Se Garrone (il cui film è immediatamente uscito nelle sale dopo il passaggio al Festival) si confronta, solo a tratti in modo troppo cerebrale, con la malattia di un uomo che vuole trovare l'essenziale dell'oggetto amato asciugandone il corpo, proprio come fa con il materiale che lavora e conosce/plasma (l'oro), *Dopo mezzanotte*, salutato alla prima berlinese con risate e moltissimi applausi durante la proiezione, ci presenta un triangolo amoroso in cui il trionfatore finale è colui che è riuscito anche ad impossessarsi dell'immagine della donna amata. Il silenzioso Martino, custode del museo del cinema di Torino, osserva e filma la donna che è oggetto del suo desiderio per poi mostrarle la sua opera come pegno d'amore. L'eroina (curiosamente imprigionata come una bella principessa nella torre-Mole Antonelliana) alla fine deciderà di rimanere al suo fianco a scapito dell'altro uomo della sua vita, più passionale, sanguigno e "terreno" (si veda anche la sua "fine").
(Il cinema ruba solo l'anima?)

Valentina Cordelli

Anatomie de l'enfer

Anatomie de l'enfer

Confidences trop intimes

SPECIALE
CINEMA e VIDEOGAME
A cura di Francesco Di Chiara

Different Places/Different Rules

Introduzione

Il 1982 è un anno storico per i rapporti tra il cinema e i videogiochi: la Disney lancia il film *Tron* di Steven Lisberger, in cui, attraverso affascinanti ambientazioni frutto di una fusione tra scene riprese dal vero e primitiva grafica digitale dell'epoca, un programmatore (Jeff Bridges) viene risucchiato all'interno di un computer e deve guidare la rivolta dei programmi buoni contro il sistema operativo cattivo. Contemporaneamente fa la sua comparsa nei bar un altro *Tron*, realizzato dalla Midway, casa attiva nella produzione di flipper e video-game a gettone: il gioco riproduce alcune delle sequenze d'azione della pellicola, e per la prima volta un film e il suo "adattamento" video-ludico vedono la luce nello stesso momento. L'operazione ha un buon successo, al punto che poco dopo esce un secondo gioco ispirato al film, *Discs of Tron*, basato sulla sola sequenza della lotta coi dischi ed in cui si possono sfidare anche due giocatori contemporaneamente. Ancora nel 1982, per l'Atari 2600 – la macchina da giochi casalinga in voga all'epoca –, mentre il film esce nelle sale, viene lanciato il videogioco tratto da *E.T.*, e nonostante le vendite siano comunque inferiori alle aspettative, esplode la moda: pressoché ogni film d'azione per il quale si preveda un buon risultato commerciale viene trasposto in un videogame, dove se ne conserva a malapena il titolo e l'iconografia del personaggio principale. Il fenomeno assume proporzioni paragonabili a quello della *novelization*, la riduzione in volume di film di successo così come appaiono sugli scaffali delle librerie a ridosso dell'uscita del prodotto cinematografico nelle sale. Le licenze si vendono a tal punto che vengono anche ripescati successi delle passate stagioni (*L'inferno di cristallo*, *Halloween*, e persino *Non aprite quella porta*, boicottato dagli stessi negozianti per la sua violenza gratuita), mentre a volte sono le stesse case di produzione che esaminano le sceneggiature che stanno per essere portate sullo schermo allo scopo di vedere se contengano abbastanza sequenze d'azione adatte a ricavarne un gioco o se non sia il caso di aggiungerne qualcuna.
Successivamente, i videogame si sviluppano fino a poter prendere dal linguaggio del cinema ciò che serve senza dover per forza acquisirne trame o personaggi: tra gli anni Ottanta e Novanta, una casa americana, la Cinemaware (nome programmatico), può sfornare a ripetizione titoli che, grazie alle nuove sfumature dei sedici colori a disposizione e grazie a suoni e musiche campionati, possono ricalcare l'atmosfera di interi filoni cinematografici piuttosto che di un film in particolare. Si tratta di collage di giochi di strategia e di piccole sequenze d'azione, che per la loro "trama" – ma soprattutto per i brevi intermezzi animati – richiamano alla memoria certi generi cinematografici, tra cui lo storico-avventuroso, come *Defender of the Crown* (ispirato all'*Ivanhoe* con Robert Taylor e al *Robin Hood* di Curtiz con Errol Flynn), lo storico mitologico (un *Sinbad* che combatte califfi e mostri ispirati alle creature di Ray Harryhausen), e infine il fantascientifico-catastrofico anni Cinquanta a base di insetti giganti (*It Came from the Desert*).
I videogiochi contemporanei sono ormai *ipercinematografici*, al punto da approdare essi stessi sul grande schermo sotto forma di rutilanti film d'azione; in più, attori e cineasti iniziano ad interessarsi al nuovo mezzo e ad avviare curiose collaborazioni con gli sviluppatori di videogame. Il primo di essi è stato Steven Spielberg, "sceneggiatore" degli intermezzi narrativi per il primo episodio della serie *Medal of Honor* (dedicata allo sbarco alleato in Normandia, e che vede, tra gli attori che hanno prestato la voce ai personaggi, anche una partecipazione di Gary Oldman); poi l'esempio è stato seguito da altri, tra cui i romanzieri e registi Michael Crichton e Clive Barker. Quest'ultimo ha scritto il soggetto, composto i dialoghi, disegnato i personaggi e le ambientazioni, prestando perfino la voce ad uno dei suoi protagonisti, per *Undying*, videogioco nato da un progetto della Dreamworks di Spielberg. Si tratta di un piccolo capolavoro di tensione, ambientato in Irlanda poco dopo la prima guerra mondiale, dalle atmosfere vagamente lovecraftiane (antichi dèi sepolti, tribù provenienti dalla Turchia dedite a culti sanguinari), nel quale si può ammirare in ogni *frame* il talento visionario del regista-scrittore. Strane deformazioni dell'immagine sembrano riprodurre l'uso di un grandangolo (e Barker usa molto questo obiettivo sfruttandone la distorsione che produce nelle panoramiche, soprattutto nel migliore dei suoi tre film, *Hellraiser*); in più, un incantesimo (il protagonista ha poteri magici) fonde il tempo passato con il presente, e con la semplice pressione di un tasto il giocatore può assistere a scene accadute anni prima nei vari angoli dell'isola (monaci assassinati nel medioevo, misteriosi delitti, ecc.), con un effetto che ricorda un film di Emidio Greco di molti anni fa, *L'invenzione di Morel*.
Mentre stiamo scrivendo, esce nei negozi il videogioco *Enter the Matrix*, sulla cui confezione troneggia la frase: «scritto e diretto dai fratelli Wachowski», gli autori della fortunata saga interpretata da Keanu Reeves. Di nuovo un film (*Matrix Reloaded*) e il suo "adattamento" escono insieme, a perpetuare un gioco di scambi che investe i due mondi non più soltanto a livello produttivo.

In questo speciale si è cercato di analizzare come si configura, allo stato attuale, questo rapporto di prestiti e di ibridazioni. Possiamo dividere idealmente gli interventi in due gruppi. Il primo osserva come il mondo dei giochi elettronici, nella sua evoluzione tesa alla ricerca, da una parte, di una dimensione "narrativa" e interattiva, e, dall'altra, di un sistema figurativo unitario, capace di competere con le immagini provenienti da altri mezzi di comunicazione (l'illusione di tridimensionalità, un fotorealismo sempre maggiore), abbia integrato nel proprio sviluppo elementi provenienti dal cinema. L'articolo di apertura di Stefano Baschiera e di A. DL. riflette, dopo un excursus sull'affermarsi del divertimento elettronico, sul concetto di "genere" nel cinema e nei videogame; Maxime Cella esamina le sequenze narrative interpolate nella struttura di gioco appartenenti ai videogame delle ultime generazioni, sequenze rese possibili dall'avvento di nuove tecnologie e dall'utilizzo di nuovi supporti che trasformano temporaneamente il giocatore in spettatore; infine Alice Autelitano analizza un videogame di enorme successo e le sue connessioni con alcune caratteristiche specifiche del cinema contemporaneo. Si tratta di *Max Payne*, videogioco che attinge a piene mani dal cinema d'azione degli ultimi quindici anni e di cui, paradossalmente, sono stati acquistati solo da poco i diritti per farne un film.
Il secondo gruppo di articoli è invece imperniato sui diversi tipi di fruizione videoludica e cinematografica, e su come il diffondersi dei videogame abbia influito nel modificare la percezione del grande schermo. Davide Gherardi si occupa del gioco e del suo influsso sul tempo, e di come ciò si rifletta rispettivamente nel gioco elettronico e nell'attività spettatoriale. Roberto Braga poi, partendo dalle teorie sul gioco di Roger Caillois, osserva come le categorie da questi individuate si adattino al cinema contemporaneo dei videogiochi e all'esplodere della grafica generata dal computer. Enrico Biasin infine chiude il discorso con un'analisi di *Charlie's Angels* del regista di

Tron

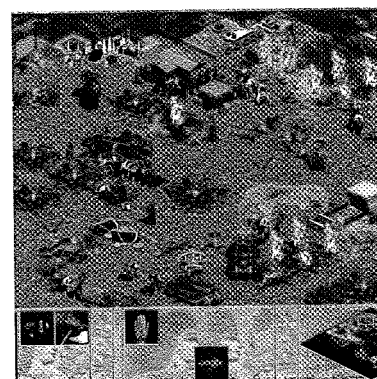
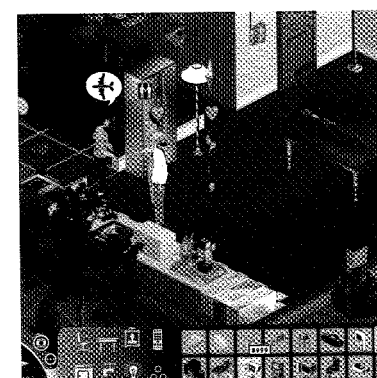
Undying

videoclip McG, la quale evidenzia come la fruizione di questo film sia influenzata dall'estetica dei videogame e da quella del remake.
Questo il percorso, da cui emerge l'immagine di due mondi che continuano a svilupparsi in parallelo, influenzandosi reciprocamente per estetica e modalità percettive; due mondi che, nonostante tutto, rimangono fermamente distinti tra loro: fusioni dirette tra i due ambiti, progetti come film interattivi su laserdisc, o videogame che integrano sequenze girate con attori, si rivelano tentativi fallimentari.

Nello spot *Bambi*, realizzato da David Lynch per la campagna pubblicitaria della PlayStation 2, un piccolo cerbiatto corre nel bosco, sulle note di una musica idilliaca, mentre, in montaggio alternato, vediamo un pick up che avanza a tutta velocità su di una strada tra gli alberi: lo scontro tra i due è inevitabile, ma al momento dell'impatto il cerbiatto, a differenza del suo cugino cervo di *Una storia vera*, rimane immobile e illeso come nulla fosse successo, e ad andare in frantumi è invece l'automobile. Questo perché, come recita il pay off dello spot, la PlayStation 2 (e per estensione tutto il mondo dei videogiochi) è un «different place» con «different rules».

Francesco Di Chiara

Generi tra videogame e cinema

La nascita dei generi nei videogiochi
Il videogioco, come lo conosciamo oggi, è cresciuto e si è evoluto molto dai suoi inizi. Forma d'intrattenimento piuttosto giovane, prende consistenza a cavallo tra gli anni Sessanta e Settanta, grazie all'impegno di pochi pionieri dell'elettronica, che ne compresero il potenziale e che scommisero denaro e credibilità sul suo futuro.
In poco più di un trentennio, i videogiochi hanno subito enormi trasformazioni ed evoluzioni, fenomeno che ha ben pochi paragoni nel campo dell'intrattenimento, grazie soprattutto agli enormi passi avanti tecnologici fatti in questo ambito. I videogame hanno acquisito in tempi recenti sempre maggiore importanza e visibilità, passando dallo status di passatempo per pochi appassionati alla condizione di vero e proprio prodotto di massa, e sono cambiati di pari passo con l'evolversi della tecnologia che li supportava, mentre il pubblico assisteva alla nascita (e anche alla morte) di numerose e diverse "interpretazioni del concetto d'intrattenimento videoludico", espressione forbita per indicare quel che tutti identificano come "generi".
Le limitazioni tecnologiche degli inizi posero enormi ostacoli alla creatività degli sviluppatori, che dovevano (e ancora lo fanno) scendere a patti con esigenze di memoria, di costi e di tempi di sviluppo. I primi generi che nacquero furono quelli di più semplice realizzazione, ma che al tempo fecero in molti casi gridare al miracolo i pochi appassionati. Uno dei primissimi videogiochi della storia, *Pong*, era assimilabile ad un gioco sportivo (si ispirava al tennis), mentre *Spacewar*, il cui primo prototipo fu creato nel 1961 da Nolan Bushnell, allora studente del MIT e fondatore in seguito di Atari, "simulava" la lotta di una solitaria navicella spaziale contro nemici e asteroidi.
Rotto il ghiaccio, si assistette a un continuo fiorire di nuovi generi, alcuni ispirati alla realtà, altri ispirati ad altre forme di intrattenimento come cinema e letteratura, altri ancora completamente frutto della fantasia dei programmatori. Basati su concetti molto semplici, i giochi soffrivano di veniali peccati di gioventù a causa dell'immaturità del medium e di coloro che lo sfruttavano. I programmatori erano spesso poco più che degli adolescenti che, spinti dalla passione per quello che era poco più che un hobby, nel tempo libero e spesso gratuitamente esploravano una disciplina ancora sconosciuta ai più. Agli occhi dell'osservatore moderno, le prime realizzazioni videoludiche possono apparire spoglie, infantili e superficiali. Il giudizio però non potrebbe essere più lontano dalla realtà: spesso opera di una persona singola, i giochi erano veri e propri piccoli miracoli, considerate le esigue risorse a disposizione di chi li realizzava.
Tra le prime incarnazioni *arcade* (termine usato per identificare i giochi sviluppati per il mercato delle sale giochi) vanno sicuramente menzionati *Football* (Atari, 1978) e *Space Invaders* (Taito, 1978), riproduzioni rispettivamente di una partita di calcio e della lotta di una solitaria nave spaziale contro un'invasione aliena. Questi giochi rappresentano i primi esemplari dei generi sportivo e *sparatutto* (o *shoot 'em up*, termine originale inglese). Gli autori si accorsero poi della possibilità di raccontare storie attraverso i videogiochi: nacque così il genere delle avventure, prima completamente testuali, in seguito grafiche, con il giocatore protagonista e in grado di decidere il corso degli eventi digitando le frasi previste dal gioco o selezionando le azioni da compiere col puntatore del mouse. Negli ultimi tempi, il genere *adventure* non riscontra più il favore del pubblico, le cui preferenze sembrano essersi spostare verso i giochi di ruolo (GdR). Questo genere si ispira ai GdR giocati con carta e penna, riprendendone in parte i fondamenti (un gruppo di personaggi che acquisiscono esperienza attraverso combattimenti ed eventi, assieme ad forte componente narrativa), ma adattandoli al nuovo medium. Questo genere si divide poi in due diverse "scuole di pensiero": quella occidentale e quella giapponese. I giochi facenti parte della prima "scuola" offrono al giocatore una maggiore libertà di azione, lasciando tutto sommato la storia in secondo piano. I GdR giapponesi sono invece incentrati sulla storia e sulla narrazione, sullo sviluppo dei personaggi e sui dialoghi, con il giocatore talvolta relegato al ruolo di semplice spettatore. Entrambi i sottogeneri possono comunque contare su numerosi appassionati.
I videogiochi diedero la possibilità ai propri fruitori di vestire i panni di alter ego altrimenti irraggiungibili: tipico esempio sono i giochi di combattimento (in gergo, *picchiaduro* o *beat 'em up*). Il giocatore, anche se completamente digiuno di qualsiasi forma di arti marziali, ebbe finalmente la possibilità di lottare e realizzare complesse mosse e addirittura lanciare palle di fuoco (*Street Fighter*, Capcom, 1987).
Su PC riscuote notevole successo il genere gestionale/strategico. Il primo offre la possibilità di gestire qualcosa... qualsiasi cosa. Famosi esempi di questo genere sono *Sim City* (Maxis, 1990), *Railroad Tycoon* (Microprose, 1990) e *Theme Hospital* (Bullfrog, 1997), nei quali il giocatore si trova a ricoprire i ruoli rispettivamente di sindaco di una città, di manager di un società ferroviaria e di direttore di un ospedale. Il genere strategico invece è dedicato a coloro che desiderano mettere alla prova le proprie doti di condottieri in battaglia, mettendosi a capo di un esercito (se non addirittura di un intero pianeta) nel tentativo di sconfiggere le truppe avversarie. I due generi spesso si fondono in un gioco unico, richiedendo doti gestionali per l'aspetto economico della propria fazione e virtù tattiche quando la diplomazia non basta più.
The Sims (Maxis, 2001) fa genere a sé stante: è in pratica il corrispettivo videoludico della real TV, con il giocatore nei panni di un deus ex machina che segue e influenza le vite dei personaggi. Il gioco

The Sims

Age of Empires

non prevede nessuna situazione fantastica, è "solo" un simulatore di vita, con i personaggi che si alzano la mattina, si fanno la doccia, vanno a lavorare, ingrassano a causa della vita sedentaria che conducono e altre problematiche che tutti noi abbiamo affrontato almeno una volta nella vita. *The Sims* ha avuto e ancora riscuote un enorme successo, con una folta comunità di appassionati che vi giocano regolarmente.

A. DL.

Generi del gioco e generi della narrazione

Le differenze principali che intercorrono tra videogiochi e cinema a proposito dei generi risiedono ovviamente nel ruolo ricoperto dal soggetto che usufruisce dell'intrattenimento. Quando il prodotto entra in contatto con il suo acquirente, si verificano due distinte situazioni. Da una parte abbiamo lo spettatore cinematografico, il quale è passivo, più o meno implicato nella vicenda – che scorre sullo schermo indipendentemente dal suo effettivo coinvolgimento –, alla quale egli "prende parte" solo nella misura in cui si identifica nei personaggi, senza peraltro aver mai la possibilità di influenzare in qualche modo le loro azioni. Il film ha una durata ben definita e lo spettatore raramente ama reiterare lo stesso spettacolo.

Nei videogame, invece, abbiamo un giocatore, il quale è attivo, e le immagini stesse dalle quali è catturato germinano dalla sua abilità/volontà di gioco. Le strutture narrative, assieme alla storia che il videogioco in qualche modo racconta, passano inevitabilmente in secondo piano rispetto all'azione da lui compiuta sui tasti della tastiera/joypad. Questa sua "attività" non ha nulla a che vedere con il ruolo attivo del lettore, ed ha un rapporto con il tempo molto particolare. Vi sono videogame che prevedono una durata di gioco molto lunga, altri dove la costante sollecitazione dei riflessi del giocatore necessita di tempi più ristretti e quindi di una diversa composizione delle immagini. In ogni caso la reiterazione del gioco è d'obbligo per la loro stessa fruizione: più si gioca, più si acquisisce dimestichezza, più si possono scoprire variabili narrative e giungere in ogni caso alla fine del percorso.

Il contratto che il "genere come etichetta" sigla con il giocatore non può essere mai tradito. Egli deve sapere dettagliatamente cosa sta per intraprendere, il genere di gioco col quale dovrà cimentarsi. Per lo spettatore cinematografico, invece, il discorso è differente. Molti registi e case di produzione possono giocare ad eludere le aspettative del pubblico: convinto ad esempio di poter assistere ad un noir, lo spettatore scopre poi un film diverso, magari una commedia.

Questa differenza che corre tra spettatore e giocatore è assai banale da intendere, ma si rivela fondamentale per capire, in ogni sua accezione, la diversa articolazione del genere considerato nel suo "modo d'uso".

Nei videogame abbiamo infatti un doppio livello di genere. Da una parte si situa il *genere di gioco*, che costituisce l'elemento peculiare dei videogame. Si incentra sulle azioni richieste al giocatore, e rappresenta lo "scheletro" del videogioco, la sua struttura d'azione, il suo livello più astratto. Dagli *sparatutto* alle corse in auto, dai voli in aereo, sino ad arrivare alle strategie militari, vi è la precisa richiesta di particolari abilità che il giocatore deve possedere per affrontare il prodotto in modo tale che possa scegliere quello che ritiene più consono alle sue aspettative ludiche. Un modo d'uso del prodotto, cioè, che non ha paragoni con altre esperienze narrative e che si incentra esclusivamente sul ruolo attivo del giocatore.

Questo primo livello viene poi attualizzato nel *genere della narrazione*, una struttura di genere comune agli altri modi del narrare e che a sua volta prevede una sintassi e una semantica. Un videogioco *sparatutto* può vederci combattere contro nazisti o terribili maghi; le corse in auto possono essere sportive o finalizzate ad investire ignari passanti; la gestione di comunità sociali può riferirsi a un pianeta alieno o a un popolo primitivo. In questo secondo livello, la narrazione riprende il sopravvento; qui si fa sentire con più forza la presenza di un Enunciatore che attende al varco il giocatore per dirigerlo verso le diverse possibilità di sviluppo della vicenda. L'azione del giocatore entra in contatto con la storia raccontata, viene incanalata in una direzione ben definita. Appare subito evidente come nei videogame il livello del *genere del gioco* risulti principale rispetto a quello del *genere della narrazione*, il quale rappresenta invece il mezzo più opportuno per tentare una diversificazione del prodotto. Il fenomeno di "crossover" tra generi appare in entrambi i livelli: se ad esempio, dal punto di vista delle abilità richieste al giocatore, in alcuni videogiochi al genere "strategia" si affianca quello "di azione", in altri sistemi siamo in presenza di una commistione tra genere storico, fantasy, noir e fantascienza.

A livello del *genere della narrazione* i punti di contatto tra cinema e videogiochi sono numerosi. L'unico genere che – per ovvie ragioni – non appare nei videogame è il melodramma, mentre la commedia e l'erotismo dilagano, così come la contaminazione tra generi. Gli stessi videogiochi tratti da film si sono ormai consolidati secondo un genere narrativo, aumentando progressivamente la vicinanza tra i due prodotti, non solo nella creazione di immagini – il digitale nel cinema e i momenti di "fiction" nel videogioco – ma soprattutto a livello produttivo e di marketing.

Il prossimo passo potrebbe essere, per ciò che riguarda il livello *genere del gioco*, la commistione tra cinema e videogame, con il formalizzarsi di questo livello anche all'interno del mondo in celluloide. Operazione, questa, che sembra aver già avuto luogo con un serie di film nei quali un certo tipo di azione (ovviamente non appannaggio dello spettatore ma del personaggio con il quale quest'ultimo si deve identificare) è predominante rispetto ad una logica narrativa.

Inoltre, se la realtà di un film che inscriva al suo interno le "condizioni di utilizzo" per lo spettatore, con la possibilità per quest'ultimo di un suo intervento diretto, appare ancora lontana da raggiungere, alcuni videogiochi si stanno muovendo in una paradossale direzione di inattività da parte del giocatore, che sempre più invece viene invitato a ricoprire il ruolo di spettatore. In questo senso, stanno aumentando, in alcuni videogame, degli intermezzi audio-video tra i vari livelli di gioco, e al giocatore, piuttosto di "creare" una realtà, non resta altra possibilità, per un certo periodo di tempo (minuti, che nella logica del videogame sono come ore), che quella di assistere allo spettacolo.

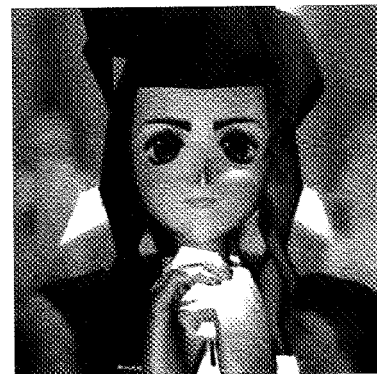
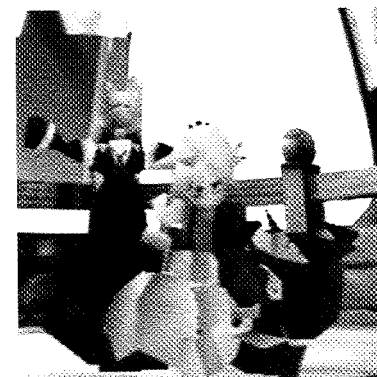
Stefano Baschiera

Full motion video: diegesi in frantumi

Il settore videoludico degli home-system (*PlayStation 2, Gamecube, X-Box*...), a causa della rapida obsolescenza tecnologica e della mancanza di uno standard unico, è incapace di uno sviluppo continuativo. Ciclicamente, le console di una generazione esauriscono le loro potenzialità e, dopo essere state sfruttate per più o meno un lustro, si attua un ricambio per assecondare il desiderio, indotto, di un sempre maggior realismo e complessità grafiche, nonché l'effettiva necessità di maggior potenza di calcolo per opere videoludiche strutturalmente sempre più complesse; vecchi e nuovi produttori di hardware si avvicendano nel comunicare a gran voce le specifiche tecniche delle loro ultime creazioni. Segue una fase di stallo: le vendite delle console della generazione oramai passata scemano e si diffondono lentamente le nuove, mentre i programmatori muovono i primi passi nello sviluppo di giochi che sfruttino le nuove potenzialità offerte loro.

Gli sviluppi di questo settore si attuano quindi in cicli in cui le piattaforme di riferimento, soppiantate quelle precedenti, sono un nuovo inizio, pur nella continuità, poiché ad ogni generazione di console spetta il compito di mantenere desto l'interesse degli utenti di quella passata e solleticarne di nuovi. Gli sforzi compiuti in tal senso portano spesso a sviluppi imprevedibili, e non tutte le strade intraprese si rivelano fruttuose per il progredire del settore.

Le novità apportate dai sistemi a 32 bit[1] nella metà degli anni Novanta sono state molteplici, sia dal punto di vista meramente tecnico (solo in seguito diverranno mezzi espressivi per un corrispondente sviluppo contenutistico), sia da quello sociologico. La definitiva consacrazione del CD-Rom (ad esclusione della macchina Nintendo, il *Nintendo64*) quale supporto per lo stoccaggio dati ha consentito il superamento dei limiti di spazio delle cartucce silicee, mentre, sul piano della resa visiva, si ha un inesorabile declino della grafica bidimensionale in favore del poligono. Il balzo "dimensionale" innesta una forte dose di "realismo", o meglio limita quel processo di "ricostruzione" e significazione necessario per la fruizione di un immagine bidimensionale resa in pixel che impediva una così netta percezione dell'ambiente di gioco come si rende invece disponibile in 3D. Questo

salto qualitativo estetico, la maggior "familiarità" del CD-Rom e il sensibile abbassamento del prezzo che il supporto consente, nonché l'attenta campagna di marketing della Sony che emancipa la sua *PlayStation* (console che poi trionferà in questa generazione) dalla nomea di giocattolo tecnologico presentandola come un oggetto elettronico di consumo, attraggono nuove tipologie sociali.
È innegabile che molti dei nuovi utenti non si sarebbero avvicinati al videogioco se non avessero riscontrato nella veste poligonale e nei filmati precalcolati in computer grafica (full motion video) un così devastante impatto visivo, tale da superare i ridicoli preconcetti che da sempre hanno circondato questa forma di espressione dell'intrattenimento elettronico, ostacolandone la piena comprensione e accettazione.
Il full motion video in particolare, data l'incredibile resa grafica, diventa un elemento distintivo dei giochi di questa generazione: viene posto ad introduzione di qualsiasi tipologia videoludica, sia essa una simulazione sportiva, un gioco di strategia militare o un picchiaduro ad incontri, a tal punto da diventare uno dei fattori di valutazione del videogioco, e di spostare l'interesse del giocatore anche sul confezionamento del prodotto, sul suo "presentarsi", fattori tenuti in considerazione minore fino ad allora. In altri generi però i filmati non hanno solamente questa funzione accessoria ma costituiscono parte integrante dell'esperienza ludica, modificando i criteri di fruizione del gioco stesso e l'intrattenimento che ne consegue in una prospettiva per certi versi assimilabile a quella cinematografica.
Principale esponente di questo approccio è il gioco di ruolo di matrice giapponese, da sempre caratterizzato da una forte valenza narrativa, dove l'esperienza ludica è intervallata dal dipanarsi di una trama, spesso molto complessa, resa attraverso lunghi dialoghi e scene d'intermezzo realizzate con la grafica del gioco (cut-scene). In un genere già di per sé caratterizzato da un procedere per blocchi narrativi e contraddistinto da una certa linearità, l'inserimento dei full motion video diventa quasi naturale; si procede così ad accostare ai canonici strumenti narrativi i suddetti filmati con lo scopo di dare origine a dei veri e propri film interattivi.
I programmatori, vista la capienza del supporto e la possibilità di estendere il gioco su più di un cd, inseriscono un gran numero di queste sequenze precalcolate, ora per sottolineare un evento particolarmente drammatico della trama, ora come raccordo tra un blocco narrativo e quello seguente, o infine con intento descrittivo, per visualizzare al meglio un personaggio o un ambiente. La regia di queste scene è spesso spettacolare e fa uso di tutte le tecniche cinematografiche classiche: ralenti, carrellate, montaggio parallelo, e così via, il tutto accompagnato dalla musica, spesso di derivazione orchestrale-sinfonica, volta a contestualizzare la situazione com'è consuetudine nel cinema popolare. Si tratta di brevissimi cortometraggi (quasi sempre inferiori ai due minuti) la cui realizzazione lascia spesso, specie nelle produzioni di questo calibro, a bocca aperta. Il giocatore trova quindi un nuovo impulso a procedere nel proseguo del gioco, oltre a quello dello sviluppo del plot e dei personaggi, proprio nell'attesa di un full motion video, un momento non propriamente videoludico, in quanto non interattivo, posto quasi come premio alla fine di lunghe sessioni di gioco. Ovviamente, l'accurato lavoro svolto dai programmatori e dagli sceneggiatori rende ogni filmato perfettamente giustificato diegeticamente, ed un eventuale soppressione comporterebbe un impoverimento dell'esperienza stessa; nondimeno, si avverte la sensazione che siano elementi ridondanti incapaci di migliorare la giocabilità di un titolo: piuttosto la alterano. Rispetto alla generazione a 16 bit, si ha un notevole abbassamento della difficoltà in questo genere; vengono eliminate sezioni troppo difficili che scoraggerebbero utenti inesperti, diminuisce la destrezza necessaria proprio per evitare di dover reiterare più volte lo scontro con uno stesso nemico o ripercorrere lo stesso dungeon, di modo che vi sia un procedere fluido dell'esperienza, un concatenarsi armonico e continuo di sessioni propriamente ludiche, cut-scene e full motion, nel tentativo di dare a questo insieme eterogeneo una certa linearità cinematografica.
La fruizione dei filmati in computer grafica, si è detto, è passiva, ma ciò nonostante non si crea, attraverso il mascheramento delle strategie visive impiegate, quella sospensione dell'incredulità che era lo scopo principale del cinema classico e che l'utilizzo delle medesime forme avrebbe fatto presumere essere pure l'obiettivo dei programmatori.
Paradossalmente, l'effetto prodotto da un filmato è assimilabile a quello generato, su uno spettatore moderno, dalla visione di un film delle origini che ricorre a rudimentali effetti speciali, quale può essere *Le Voyage dans la Lune* di Méliès, dove, innanzitutto, si avverte subito l'incongruenza che nasce dal difficile amalgama di scenografie dipinte (usate per rappresentare l'ambiente lunare) ed attori in carne ed ossa, o, più genericamente, a quel fenomeno per cui, dinanzi ad effetti speciali, siano essi moderni o primitivi, lo spettatore è portato maggiormente ad attribuirli alla convenzionalità del linguaggio, e a considerarli una marca enunciativa piuttosto che metterli in carico alla storia[2]. Tutto ciò è avvertito in qualche modo anche dal fruitore di un gioco di ruolo allorquando si passa da una grafica tridimensionale piuttosto rozza ed approssimativa (siamo pur sempre agli albori di questa tecnica) alla computer grafica più sofisticata ed elaborata, riproponendo, seppur in momenti distinti e non "sovrapposti", quell'incongruenza.
L'esempio poi è tanto più calzante se si pensa che non sono poi così dissimili la meraviglia suscitata dalla magnificenza visiva dei filmati precalcolati e l'avvertita elementarità degli effetti "speciali" di Méliès in quanto sensazioni che si presentano con tale evidenza e forza da impedire una diegetizzazione di questi strumenti rendendoli identificabili unicamente come convenzioni linguistiche, siano esse cinematografiche o videoludiche. Ne consegue che il full motion video risponde più che altro ad un'esigenza di spettacolarizzazione e di fotorealismo, giacché l'allora incapacità ed i limiti tecnici impedivano un siffatto uso del poligono, da considerarsi un vezzo formale sostanzialmente incapace di trasmettere altro che la perizia con cui è stato realizzato. Vi sono stati indubbiamente filmati che sono riusciti ad essere interessanti per quello che rappresentavano, oltre che per il "come" (quelli di *Final Fantasy VII* su tutti), ma l'astrazione iniziale che conduce a questo scollamento dalla diegesi, cui non ci si può sottrarre, e la totale non-interattività in un contesto in cui questa è precipua impediscono un effettivo coinvolgimento, rendendoli inadeguati alla costruzione di una finzione cui li avevano indubbiamente delegati i programmatori.
Vi è poi un altro genere che utilizza i filmati in computer grafica in maniera strutturale. Il survival horror è la ripresa di un concept di un vecchio gioco per PC, *Alone in the Dark*, che poneva il giocatore in una magione isolata a combattere i mostri che l'infestavano utilizzando sia la forza bruta che l'ingegno, necessario per risol-

Final Fantasy VII

Final Fantasy VII

Final Fantasy VII

Resident Evil

Resident Evil

vere complicatissimi enigmi. Il gioco fu seminale nell'utilizzo di inquadrature fisse, dalle angolazioni più svariate, che trasmettevano una forte tensione. Questa caratteristica venne ripresa da *Resident Evil*, esordio del genere su *PlayStation* che vi affiancò sfondi prerenderizzati (creati cioè sovrapponendo un immagine in computer grafica su di uno scheletro 3D) dall'enorme dettaglio visivo, e ovviamente i full motion video, mentre il personaggio rimaneva poligonale. Anche qui, come nei giochi di ruolo menzionati, ai filmati ed ai dialoghi è delegata la "funzione" narrativa, che in questo caso si rifà alle contorte trame degli horror di serie B con forti richiami a George Romero ed ai suoi zombie, ma l'operazione appare per certi versi più coerente di quanto si sia osservato nel primo caso. Il calcolo computazionale "risparmiato" per gli sfondi, non poligonali, venne usato per dare vita ai vari personaggi del gioco ed al bestiario da fronteggiare con un dettaglio senza precedenti, sicché lo stacco da una resa grafica ad un altra fu più dolce, sebbene fosse comunque avvertito, ed inoltre il full motion video rispondeva, assieme ad altri artifizi come le già citate inquadrature fisse, le pose contorte e dinoccolate dei non-morti, i balzi improvvisi di creature da anfratti nascosti e così via, ad una strategia della tensione volta a terrorizzare il giocatore e porlo in costante agitazione. Questa ulteriore funzione dei filmati si esplicava, ad esempio, attraverso improvvise soggettive di mostri che si concludevano con l'aprirsi della porta antistante al personaggio controllato, oppure con la rappresentazione di orribili mutazioni generate da un virus su quello che un tempo era stato un essere umano, per poi lasciare il giocatore in balia dell'aberrante risultato. Insomma, la fase non ludica, passiva, ne preparava una decisamente interattiva, in una continuità che non era solo suggerita dalla sequenzialità lineare, dalla successione temporale, ma era fattiva dell'esperienza ludica, dato che ne preparava i presupposti ponendo il giocatore in uno stato d'ansia dinanzi al nemico, così "mirabilmente" rappresentato, che poi avrebbe fronteggiato.

Nonostante il grande successo di pubblico e critica ottenuto da alcuni esponenti di questi generi ai loro esordi sui sistemi a 32 bit (principalmente *PlayStation*), essi si sono rivelati in seguito i più stantii, incapaci di apportare reali innovazioni nel sistema di gioco o di riporvi la stessa cura profusa nella realizzazione dei full motion video. L'ultima generazione di console, che ha esordito due anni or sono con il lancio di *PlayStation 2*, ha visto un drastico ridursi dell'uso dei filmati in computer grafica in favore di sequenze che utilizzano lo stesso motore grafico del gioco (le già citate cut-scene), anche in virtù dell'incrementata potenza computazionale delle macchine, prova tangibile di quanto questi fossero in realtà un modo per sopperire alle deficienze dovute ai limiti della tecnologia di allora più che un effettivo strumento di narrazione. Nondimeno, giochi di ruolo di scuola nipponica e survival horror continuano ad utilizzarli, sebbene alcuni giochi, come *Ico* o *Zelda: Majora's Mask*, abbiano dimostrato che uno sviluppo narrativo compatibile con l'interattività di questo medium sia possibile. Però questa è un'altra storia.

Maxime Cella

Note

1. Il bittaggio di una macchina si riferisce alla quantità di informazioni che riesce a gestire la c.p.u., quantificandone quindi la capacità computazionale. Esempi di console a 16 bit sono il *Super Nintendo* e il *Sega Megadrive*, a cui sono seguite quelle a 32 bit come il *3DO* della Panasonic, il *Sega Saturn*, la *Sony PlayStation*.
2. Si veda a tal proposito il cap. VII "L'immagine sospesa", in Antonio Costa, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino 2002, pp. 303-311.

Una vita al massimo: *Max Payne*, il tempo e il cinema

Da anni, ormai, cinema e videogame hanno avviato un complesso dialogo che, attraverso reciproche influenze e contaminazioni, ha condotto a una nuova configurazione di entrambi i mezzi dal punto di vista narrativo, tematico e formale. In questa sede, si tenterà di considerare tale relazione dal punto di vista del videogioco, partendo dall'analisi di un *game 3D* profondamente in debito con il cinema: *Max Payne*.

La struttura di *Max Payne* è simile a quella di tanti altri *adventure* dinamici (*Tomb Raider* l'esempio più illustre) con parti interattive, nelle quali il giocatore deve guidare il proprio *avatar* alla scoperta del mondo del gioco, e parti narrative non interattive, che inscrivono i momenti di gioco all'interno di una trama ricca e articolata quanto quella di un film.
Le parti interattive sono costituite da un piano-sequenza in cui il personaggio è ripreso di spalle in semisoggettiva. L'immagine è a tutto schermo. Il giocatore, oltre a scegliere le armi di Max Payne e a controllare il suo stato vitale, governa il punto di vista sull'azione: con il semplice movimento del mouse, può spingersi ad esplorare lo spazio in ogni direzione, allontanandosi dal personaggio fino a riprenderlo in *plongée* o *contre plongée*. Può anche decidere di attivare la modalità *Bullet Time*, dichiaratamente ispirata al film *Matrix*, che, rallentando il tempo di scorrimento delle immagini, e delle emissioni sonore, permette di mirare ai bersagli con maggior precisione.
Le parti narrative, che interrompono frequentemente la continuità del piano-sequenza (non soltanto tra un livello di gioco e l'altro), costruiscono una trama che «rappresenta un invito ad entrare a far parte del gioco, e a calarsi in esso al punto da credersi protagonisti non già di una competizione – nel senso più lato del termine – quanto di una storia»[1]. In *Max Payne* queste parti narrative non interattive si suddividono in due tipologie:
a) tavole a fumetti composte da una/tre vignette con didascalie e *balloons* che, dopo essere state viste/lette la prima volta, possono essere "sfogliate" avanti e indietro o anche *skippate*, attraverso una barra di comandi che propone una fruizione simile a quella di un videoregistratore;
b) sequenze animate, che utilizzano la stessa grafica del gioco, di cui il giocatore è solo spettatore passivo. Qui si rivela appieno il debito del videogioco nei confronti del linguaggio cinematografico: dissolvenze in nero, didascalie, estrema varietà di piani e inquadrature e una macchina da presa virtuale che riproduce i movimenti di carrelli, gru, *dolly* e *steadycam*. L'immagine stessa allude al formato cinematografico, presentando due bande nere ai margini superiore ed inferiore.
Le sequenze animate si attivano nel momento in cui l'*avatar* giunge in un determinato punto dello spazio o tocca uno specifico oggetto della scena: l'utente, senza più possibilità d'interazione, si trova ad osservare l'azione da un altro punto di vista, che può essere un'oggettiva in *Bullet Time* o una prospettiva spiazzante, una soggettiva o una semisoggettiva delle pallottole sparate dal fucile di precisione. La "regia programmata", in questo modo, organizza un vero e proprio montaggio, rispettoso dei raccordi tra le diverse inquadrature.
Con le sue «immagini immersive»[2], le pirotecniche evoluzioni del punto di vista e la ricerca di visuali inedite, *Max Payne* sembra condividere quella «scrittura barocca» tipica, secondo Alberto Negri, del cinema postmoderno[3].

Se negli ultimi anni il cinema ha più volte fatto riferimento al videogioco per elaborare strutture narrative non lineari, sembra che il videogioco attinga al modello cinematografico per costruire trame più solide ed elaborare intrecci più articolati. La storia di *Max Payne* si svolge sullo sfondo di una New York violenta e degradata come non mai, nella quale si muovono, e intrecciano i loro illeciti piani, mafia italoamericana e malavita russa, polizia deviata e magnati corrotti. Max Payne è un poliziotto che, dopo l'uccisione della moglie e della figlia, accetta un incarico come infiltrato in una famiglia mafiosa e si ritrova coinvolto in un intrigo di droga, potere, prostituzione, occultismo e magia nera. Senza più copertura, braccato dalla polizia, che lo ritiene colpevole di un omicidio che in realtà non ha commesso, Max combatte contro tutto e contro tutti, alla ricerca di una verità nella quale s'intrecciano indissolubilmente indagini e vendetta personale.
Il videogame, in ogni caso, non può essere considerato semplicemente una nuova forma di racconto perché, così facendo, si trascurerebbe quella caratteristica fondamentale che lo rende differente da qualsiasi altro tipo di testo: l'interattività. Nei momenti interattivi l'utente, con la sua azione o la sua inazione, può influenzare

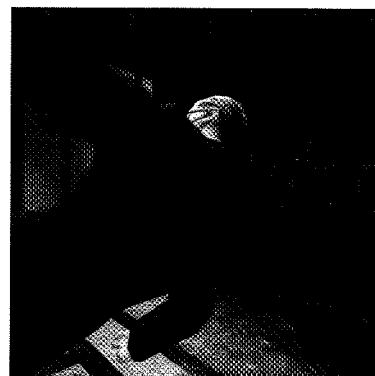
in tempo reale gli eventi rappresentati e costruire il testo durante il gioco. Per questo, sostiene Jesper Juul, tempo della storia, della narrazione e di lettura/gioco coincidono, si costruiscono sincronicamente. L'unico tempo dell'interattività è l'*ora* del tempo reale. «This means it is *not possible* to use the novel's interesting relations between story time and narrator. [...] And this means in practice that games almost never perform basic narrative operations like flashback and flashforward»[4]. Gli eventi rappresentati non possono mai appartenere al passato in quanto è impossibile modificare qualcosa che è già avvenuto.

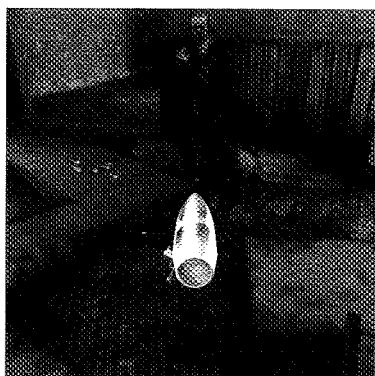
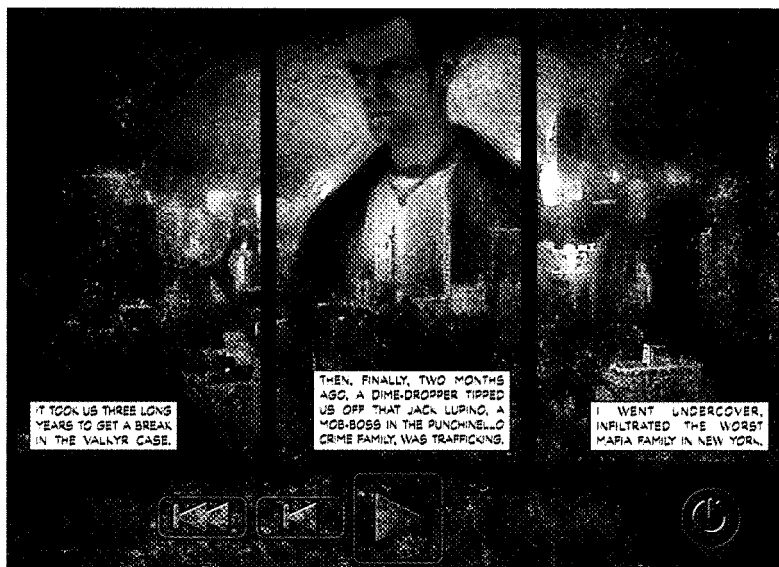
L'aspetto forse più interessante di *Max Payne* è proprio l'articolazione dell'intreccio rispetto alla *fabula*: il racconto si costruisce secondo una temporalità circolare, per cui il gioco inizia con una sequenza animata che rappresenta il momento conclusivo della storia, al quale solo al termine dell'ultimo livello di gioco ci si potrà ricongiungere. Questa architettura temporale, classica per un film ma piuttosto originale per un videogame, è resa possibile dall'introduzione di un altro espediente cinematografico, quella *voce over* che, come direbbe Juul, è in grado di produrre una relazione complessa tra narrazione ed eventi narrati. La *voce over* è quella in prima persona di Max Payne che, evocando il suo passato, dà avvio ad un lungo flashback che comprende tutti i livelli di gioco. Gli spostamenti temporali, oltre ad essere guidati dalla *voce over*, sono supportati da alcune didascalie che permettono di desumere la durata dell'intera vicenda: essa si sviluppa, infatti, in un arco temporale che va da «Due notti fa» (come indica una didascalia nel primo livello di gioco) a «Un'ora fa», ovvero all'incirca quarantotto ore. Ma, in fondo, la struttura di *Max Payne* è solo un ulteriore implicito sviluppo di quella tipica del videogame narrativo, di cui si conosce fin da subito lo scopo ultimo da raggiungere. Anche in questo caso, il giocatore deve ricostruire tutto il percorso che porterà a una situazione conclusiva in parte già nota, solo che le parti interattive di gioco attualizzano in qualche modo qualcosa che è già avvenuto, che è passato. In realtà, ciò è possibile perché, anche se il testo si costruisce durante il gioco, le possibilità di scelta effettivamente offerte al giocatore sono tutte già programmate all'interno del *software*: come sottolinea giustamente Fabio Bonetti, «lo svolgimento prevede l'esecuzione di azioni ben precise e lo sviluppo del processo interattivo è più lineare di quanto si creda»[5]. Il videogioco non procede se non viene giocato, ma non lo si può considerare un ipertesto percorribile in ogni senso e direzione, perché si fonda su un racconto che l'utente ricostruisce attraverso indizi e rivelazioni progressive e che deve mantenere una propria coerenza logica e cronologica. Chi gioca a *Max Payne* in fondo non ha la possibilità di modificare il passato, perché non può influire sui principali snodi narrativi. Esemplare, a tal proposito, il livello zero del gioco, che rappresenta il momento dell'uccisione della moglie e della figlia di Max. Questo evento, che si colloca «tre anni prima» rispetto alle quarantotto ore dell'avventura principale, rappresenta l'antefatto irrinunciabile dell'intera vicenda e, dunque, anche se si tratta di un livello di gioco interattivo, l'esito dell'episodio è già determinato: Max non giungerà mai in tempo per salvare la moglie e la figlia, altrimenti la trama non potrebbe procedere. Determinazione e indeterminatezza si intrecciano nel videogioco narrativo: ogni volta la storia può subire minime variazioni, ma ci sono "mosse" che il giocatore non può esimersi dal fare, salvo decidere (scelta del tutto plausibile) di non concludere il gioco (e, in questo senso, il videogame differisce dal cinema perché può non avere un finale e il testo può rimanere incompiuto).

Max Payne è una sorta di *pastiche* che attinge indistintamente dal vasto repertorio dell'immaginario cinematografico. Ad ispirare trama, situazioni e personaggi sono i più comuni stereotipi di genere. Gangster film, *detective story*, poliziesco, *thriller*, *Max Payne* mescola tutte le sfumature del *noir* al genere *action*. Ma non solo: la contaminazione riguarda anche i generi videoludici, in quanto è sia un *adventure* che uno *shoot'em up*, contiene livelli *platform* e altri "a scadimento temporale".

Max Payne esibisce citazioni facilmente riconoscibili che ammiccano al giocatore cinefilo: il film più ampiamente saccheggiato è sicuramente *Matrix*, non solo per il *Bullet Time*, ma anche per alcune ambientazioni o per gli avversari dell'ultimo livello in tutto e per tutto identici ai Programmi Senzienti del film. Anche il volto dello stesso Max Payne pare una citazione: una specie di Mickey Rourke col sorriso sarcastico di Bruce Willis (e la sua ironia sembra ricalcare proprio quella del John McClane di *Die Hard*). Laurent Jullier ha proposto la formula «recognize & enjoy»[6] per definire questo funzionamento della citazione nel cinema postmoderno, per cui lo spettatore riconosce a vista d'occhio la fonte della citazione ed è in grado di apprezzare il versante metadiscorsivo del dialogo instaurato con il testo. Come se non bastasse, i dialoghi si compiacciono di numerosi riferimenti cinematografici: l'entrata "alla Bogart", *X-Files*, il nome di John Woo utilizzato come parola d'ordine[7].

In realtà, le citazioni sembrano essere ovunque e, anche quando è impossibile identificarle con precisione, tutto ha comunque il sapore di un *déjà vu*. Le ambientazioni (dalla metropolitana al night-club, dal laboratorio per esperimenti chimici ai grattacieli delle multinazionali) e le situazioni (una per tutte, l'attivazione del meccanismo di autodistruzione con la voce meccanica a scandire il *countdown*) producono nello spettatore-giocatore un effetto di riconoscimento. Calza a pennello il concetto di «autenticità pervertita» elaborato da Omar Calabrese in riferimento a *Il nome della rosa* di Umberto Eco e a *I predatori dell'arca perduta* di Steven Spielberg: si ha l'effetto della citazione anche se non è identificabile il testo da cui si è effettuato il prelievo e, di conseguenza, «tutto diventa fortemente *indecidibile*»[8]. Osservazioni analoghe sono condotte da Vincenzo Buccheri quando, in riferimento al cinema contemporaneo, parla di una «immagine che, in una sorta di implosione, esibisce tutto il repertorio del cinema di ogni epoca» e che, pertanto, «conferisce "familiarità" alla rappresentazione»[9]. Buccheri definisce questo tipo di immagini, che dichiarano di essere tali, «oggettive dense», comprendendo in questa definizione anche un'altra tipologia, quella delle immagini che, contenendo quali elementi di scena quadri, schermi o televisori, rimandano alla natura stessa dell'immagine senza intaccare l'illusione di realtà. Spesso in *Max Payne* il giocatore deve far interagire il suo *avatar* con televisori, radio, giornali, e, anche in questo caso, l'azione compiuta sembra alludere in qualche modo al rapporto gioco/giocatore.

Max Payne contiene anche vere e proprie parentesi metanarrative, che raddoppiano la finzione e svelano la sua natura di racconto: durante uno dei suoi viaggi negli incubi dell'inconscio indotti dalla somministrazione forzata di droga, Max dà prova di una duplice consapevolezza della sua natura di personaggio e descrive dettagliatamente, seppure in maniera alquanto rozza, il funzionamento specifico del fumetto («Il mio intero passato era

Max Payne

Max Payne

Max Payne

Max Payne

una sequenza frastagliata di immagini e parole sospese nell'aria come palloncini. Ero in un romanzo illustrato. Per quanto assurdo, era la cosa più orrenda a cui potevo pensare») e di un videogame *shoot'em up* con opzioni *Bullet Time* («Infinite ripetizioni dell'atto di sparare. Il tempo rallentava per mostrarmi ogni singolo movimento. La paranoica sensazione che qualcuno stesse manovrando ogni mossa. Ero in un gioco per computer. Per quanto assurdo, era la cosa più orrenda a cui potevo pensare»).

Anche nel rapporto instaurato con il giocatore/spettatore il videogame sembra funzionare come il cinema postmoderno, caratterizzato, secondo Negri, da «modalità comunicative finalizzate alla costruzione di rapporti con il pubblico sempre più connotati nella direzione di una forte e predominante autoriflessività [...]. Da un lato abbiamo uno spettatore reincantato attraverso la riproposizione di favole, miti e grandi racconti iniziatici. Dall'altra uno spettatore consapevole del reincantamento in atto e appassionato al gioco dialogico che l'autore apparecchia appositamente per lui»[10]. Il racconto si rivela come tale, ma la rottura della finzione è subito ricomposta, ricollocata all'interno della diegesi, e lo spettatore acquisisce la consapevolezza di trovarsi all'interno di un processo comunicativo, senza che il suo coinvolgimento nella storia venga compromesso. Pur con tutte le distinzioni necessarie tra i due mezzi, questo sembra valere anche per un videogame come *Max Payne*, che propone un racconto articolato e organizzato secondo uno schema "classico" mentre acquista una dimensione metanarrativa che non crea un distanziamento nel fruitore, bensì ne favorisce il coinvolgimento, invitandolo a partecipare al "gioco" con un atteggiamento disincantato e ludico, competente e ingenuo.

Alice Autelitano

Note

1. Fabio Bonetti, *Movie o game? Le prospettive del film interattivo e del videogioco narrativo*, http://www.fucine.com/archivio/fm32/bonetti-text/htm.
2. Cfr. Laurent Jullier, *L'Écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, L'Harmattan, Paris 1997.
3. Alberto Negri, *Ludici disincanti. Forme e strategie del cinema postmoderno*, Bulzoni, Roma 1996.
4. Jesper Juul, *A Clash between Game and Narrative. A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction*, Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, 2001[2], http://www.jesperjuul.dk/thesis/.
5. Fabio Bonetti, *op. cit.*.
6. Laurent Jullier, *op. cit.*, p. 7.
7. *Max Payne* non è il primo videogame a citare John Woo. Come riferisce Massimiliano Spanu, nel videogame *Rise of the Triads* "johnwoo" è il «codice d'accesso all'utilizzo di due pistole in *double gun action*», modalità di combattimento tipica dei film del regista hongkonghese e presente anche in *Max Payne*. Cfr. Massimiliano Spanu, *John Woo*, Il Castoro, Milano 2001, p. 12.
8. Omar Calabrese, *L'età neobarocca*, Laterza, Roma 1987, p. 187.
9. Vincenzo Buccheri, *Sguardi sul postmoderno. Il cinema contemporaneo: questioni, scenari, lettura*, ISU, Milano 2000, p. 17.
10. Alberto Negri, *op. cit.*, p. 12.

Il videogame e il cinema. Frammento di mito, distruzione del tempo

Giorgio Agamben tratta dell'episodio del Pinocchio di Collodi in cui il burattino animato capita nel "paese dei balocchi", dove i cittadini sono ragazzi dell'età massima di quattordici anni la cui vita è tutta invasa dal gioco. Il bengodi immaginato da Collodi è popolato da monelli che, liberi da padri e insegnanti, scorrazzano ovunque producendo un fracasso infernale. E non c'interessa tanto come questo posto appartenga alla vasta tradizione letteraria delle utopie, ma quanto in esso si metta in luce una relazione originale tra gioco (giocattoli) e tempo. Difatti il pandemonio del paese dei balocchi ha un effetto collaterale: distrugge il calendario. La settimana è lasciata in preda ad un ordine aleatorio, fatto di domeniche e di improvvise feste, e le ore corrono come baleni. Agamben osserva che, secondo gli studi degli antropologi sui "popoli cosiddetti primitivi", il gioco indiavolato accompagna spesso i rituali con la funzione di aiutare a ordinare e fissare il calendario, incluse quelle feste in cui sono permesse licenze d'ogni tipo e che gli storici chiamano "cerimonie dell'anno nuovo". Da qui si avvia l'ipotesi di una relazione inversa tra le sfere del gioco e del rito in congiunzione con il tempo umano. Agamben propone una relazione di corrispondenza ed opposizione: «Il rito fissa e *struttura* il calendario, il gioco, al contrario, anche se non sappiamo ancora come e perché, lo altera e distrugge»[1].

Togliamo ai nostri lucignoli i loro balocchi antiquati, i cavallini di legno, i costumi di cartapesta, mettiamogli in mano un *Game-boy* o piazziamoli di fronte ad una *PlayStation 2*. È indubbio che vari adolescenti (e non) passino molto, molto tempo a videogiocare. La nostra società alimenta l'industria miliardaria dell'intrattenimento digitale, e i videogiochi hanno rappresentato un modo nuovo di comportarsi, di trascorrere il tempo libero e percepire l'immagine in movimento. Ha tutto ciò un effetto collaterale sul Tempo? (In secondo luogo ci chiederemo in che relazione è il tempo del videogioco con il tempo della fruizione cinematografica...). La nostra ipotesi è che innanzitutto "il tempo ludico" sia una sorta di *a parte* del Tempo, così come la comunità di chi gioca forma una temporanea società nella società, che per prima cosa non necessita di un tempo regolato, anzi lo avversa, e che in secondo luogo è produttrice di veri e propri controvalori. Se proviamo a chiederci cosa più di tutto abbia valore nella nostra società, credo di poter sostenere che la cosa più preziosa, indi controllata e monetizzata, sia l'esperienza.

Esperienza? In un videogame? Nonostante il suo carattere guidato, generalmente incapsulato in una serie limitata di opzioni, il videogioco offre un frammento di mito, ossia la possibilità di esperire l'infanzia del tempo nell'infanzia dell'identità: quella protoidentità cangiante che permette l'identificazione con l'eroe, l'assassino totale, il mostro. Comunque sia, qualcosa di superumano o ultraumano.

Il videogioco nasce come prova di abilità. Si tratta di impartire comandi sempre più velocemente, di rispettare una certa sequenza di impulsi. Crescendo nel tempo il videogioco sviluppa un carattere polimorfico ma rigorosamente seriale: ogni videogioco fa parte di un altro e tutti rimandano alla possibilità di un'identità che è possibile assumere. In questa identificazione videoludica, lungi dal perdere terreno nella psiche per colpa della sua virtualità, l'esperienza della partita può risultare memorabile tanto quanto una gita al mare per chi è nato dopo l'avvento del silicio. Il videogioco è tutto qui... tra l'eroismo del *wall of fame* abbagliante sulle schermate dei cassoni da bar (confronto-appartenenza con la comunità videoludica) e l'essere-Lara Croft (mitòpoiesi dell'io).

Claude Lévi-Strauss paragonava giocattolo e *bricolage* raccogliendoli in sottoinsiemi del pensiero mitico: il giocattolo esprime un barlume dello Storico, trasformando antichi significati in significanti o viceversa... e conclude ne *Il pensiero selvaggio*:

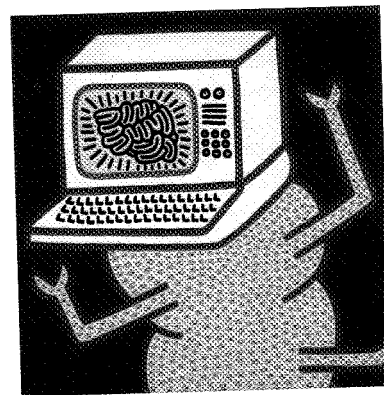
> Simile alla scienza [...] il gioco produce eventi muovendo da una struttura: è logico dunque che i giochi competitivi fioriscano nelle nostre società industriali, mentre i riti e i miti, proprio come il bricolage (che quelle stesse società industriali non tollerano più, se non come "hobby", o passatempo), scompongono e ricompongono insiemi d'eventi (sul piano psichico, socio-storico, o tecnico) e se ne servono come di tanti pezzi indistruttibili in previsione di costruzioni strutturali che fanno alternativamente da fini e mezzi[2].

Johan Huizinga era solito affrescare, e non scavare[3]. Eppure il suo rifarsi al gioco come categoria culturale creativa lo portò a sondare possibilità di vario grado, dalla dama al conflitto armato. In *Homo ludens* pone tempio, scena, schermo cinematografico e tribunale nello stesso calderone

del Gioco: «Sono dei mondi provvisori entro il mondo ordinario, destinati a compiere un'azione conchiusa in sé»[4]. Il cattedratico olandese si è nel frattempo accinto a delimitare il debordante concetto di Gioco: è libero, non finalistico, limitato nello spazio e nel tempo, e soprattutto *crea un ordine*. Ma rimane da osservare che, come si vedrà se si prosegue nella lettura di *Homo ludens*, l'origine di tale definizione rivela in filigrana la tesi "nascosta" del libro, ossia l'identificazione tra ludico e sacro.
Roger Caillois commenta Huizinga in *L'Uomo e il Sacro*, e nell'appendice intitolata appunto "Gioco e Sacro" prende le distanze da lui proprio su questo punto: secondo lo psicanalista preferito dai surrealisti il gioco è *forma pura*, mentre il sacro è *contenuto puro*[5]. Caillois ricorre alla distinzione tra lo spazio regolato dall'emozione religiosa ed il mondo esterno dove l'esperienza diviene finalistica. Chi sceglie di giocare diviene provvisoriamente arbitro del proprio destino, a differenza delle incombenze proprie del mondo dove ogni gesto può dar adito a conseguenze imprevedibili e non-volute.
Caillois fa cenno proprio a questo essere affrancati dalla Legge e dalla catastrofe del caso per definire il Gioco «come un'attività libera in cui l'uomo appare liberato da ogni apprensione nei confronti dei proprio gesti»[6].
La maggiore componente del successo commerciale del videogame (così come del cinema) è proprio la diminuzione della pressione della realtà, di pari passo con l'illusione di poter partecipare di un'identità altra. Il cinema è stato a più riprese interrogato proprio nella sua capacità di frequentare un fantasma e metterti nei panni altrui. Serge Daney parla di questo nel suo celebre articolo *Il carrello di Kapò*, ossia della moralità di un cinema che ti porta dove vorresti e dovresti essere, da dove è giusto e lecito guardare, e viceversa di un cinema che ti deporta, costringendoti a vedere quel che non vorresti o dovresti[7].
Ma pochi si sono ancora chiesti in che termini il videogame consente un'analoga immaginazione morale.
La definizione di Caillois mostra le corde se si pensa che una componente decisiva del gioco in generale è proprio quel suo richiedere al giocatore una totale adesione emotiva che sconfina nella conseguente arrabbiatura a partita persa, rivolta magari verso il cabinet della sala giochi, o purtroppo nei tristi teatri di violenza che spesso incendiano le gradinate degli stadi.
Forse il punto di equilibrio che regge le catene sconfinate del sacro, del profano, del ludico e della loro relazione con la formazione del Tempo poggia proprio in questo scatto di adesione con cui il giocatore decide di credere e quindi scordare. Scordare l'assioma che qualcuno vincerà e qualcun altro perderà, qualcuno soppravvive e qualcun altro invece no. Il crescendo d'identificazioni con l'Altro, Lara Croft, Sonic, e più giù nella scala digitoevolutiva fino all'unicellularità di Pacman, scopre il vaso di Pandora della forza distruttiva latente con cui gioco e rito sono in endemica relazione: *la distruzione del tempo, fissato in un eterno dal rito, fatto scorrere in un baleno dal gioco.*
Forse l'essenza del gioco è che, come il rito, allude sempre ad un'irriverente, spericolata danza con la morte.
Dicevamo che Lévi-Strauss paragona giocattolo e bricolage come sottoinsiemi del pensiero mitico, affermando che il gioco «produce eventi muovendo da una struttura». Il rito trasforma diacronia in sincronia, il gioco sincronia in diacronia. Abbiamo così un sistema binario, un differenziale atto a produrre il tempo umano dove la Storia «appare in questa prospettiva, come il sistema delle trasformazioni del rito in gioco e del gioco in rito»[8].
Società del rito totale: tendente ad un eterno presente. Società del gioco totale: tutte le strutture sono sbriciolate in eventi e le ore "corrono come baleni", come succede nel paese dei balocchi.
Nella nostra società tutto va verso il gioco, e non c'è bisogno di rileggere Debord per toccare con mano quanto il "dato", grazie alla forte sfera mediotecnologica, sopravanzi il "fatto". La conseguenza di questo è che prima della Storia tende a venire la Leggenda, e l'economia ha decisamente fatto leva sulle sottoarticolazioni di un pensiero "crudo", magicoleggendario, per basarsi su di una produzione talmente sfrenata da non permettere uno smaltimento effettivo. Vale a dire, ad una produzione diabolicamente (cinicamente) diacronicizzata segue un tempo adeguato, perché il tempo umano è regolato dagli oggetti in uso e dal modo di usarli. Se l'oggetto rituale è per definizione un relitto, un sopravvissuto che deve essere mantenuto come tale, viceversa l'oggetto di consumo è una promessa non mantenuta, e l'ulteriore acquisto è il passo successivo verso l'irraggiungibile immagine diacronica.

La stessa situazione del gioco, secondo Giorgio Mongardini, «altera l'esserci della personalità proprio dei processi sociali»[9]. Il potere, allora, assume sempre l'amministrazione del gioco per arginare le predisposizioni dell'attore sociale a formulare combinatorie troppo fantasiose, sovversivamente creative. Ed ecco a voi il *Panem et Circenses*. Invece la società, per essere, deve impedire la distruzione del calendario da parte del baccano del paese dei balocchi
Sempre per Mongardini, il gioco è un vero e proprio contro-valore. Il tempo umano perde nel giocare il valore economico che gli viene attribuito nella vita lavorativa. Ma allo stesso tempo, dalla divisione del lavoro deriva la *divisione del gioco*... chi gioca con la *PlayStation 2*, chi invece con le lattine vuote di *Pringles*. Così il mercato vorrebbe ricavare dal Tempo una nicchia di tempo privilegiato, un'oligotemporalità di casta, che dimostri e ribadisca il distacco e l'isolamento degli strati sociali più avanzati del primo mondo occidentalizzante anche nella scelta dei giochi da regalare alla prole.

In fondo, il tempo libero è un aspetto molto recente dell'organizzazione della socialità umana[10]. Occupa una stragrande fetta degli interessi economici attuali e su di esso il massimo della ricerca di laboratorio e della speculazione organizzata si danno il cambio, come puntualizza J.C. Hertz in un capitolo del suo libro in cui si fanno risaltare i punti di contatto tra industria bellica e *business* videoludico[11]. Ma questo "tempo libero" è una presenza tanto nuova quanto potenzialmente eversiva: si profila, nello spazio di esistenza che esso stesso apre, un rapporto sottile tra il tempo di fruizione di un costrutto culturale (strutturato, leggibile) ed il tempo umano come sintesi di diacronia e sincronia. Alcuni eventi culturali tendono a spostare i confini tra come percepiamo la Storia e il nostro tempo vissuto. Qualcosa ogni tanto interviene modificando il rapporto tra creazione del tempo (esperienza) e conservazione del suddetto. Ad esempio, il Museo come istituzione è arrivato sulla scena ridefinendo il modo di percepire alcuni costrutti umani definiti artistici. Il media "quadro" viene da allora percepito sullo sfondo di una cronologia. Nasce allora la citazione, cioè la distruzione del luogo comune operata dagli impressionisti che pongono la storia della pittura come soggetto stesso di elaborazione. Anche il cinema ha modificato la nostra percezione del tempo, la nostra memoria, il nostro modo di rapportarci all'esperienza. *Idem* i videogame!

Nella vita umana si fruisce grossomodo del tempo del lavoro, del tempo del rito e

del tempo del gioco. Tre tipi di esperienze, tre tipi di tempo. Quello del rito è un tempo u-cronico, come il tempo messianico cristiano che ritorna all'origine, puramente concettuale, una bolla che si espande per poi esplodere. Il tempo del lavoro è circolare, ipnotico, roto-cronico, oppure ultra-cronico. Il tempo del gioco... il tempo del gioco è un anti-tempo. Il sottotempo "economico" della nostra società "neo-liberista" è probabilmente ispirato all'esperienza dell'acquisizione territoriale. È una questione di colonialismo, un tempo fatto di continue (false) terre vergini. Ogni prodotto richiama un esploratore che lo "scopra". I personaggi estremi previsti dai decadentisti francesi, il dandy di Baudelaire, o di Des Esseint, dediti alla consunzione dei sensi, prede della noia e del disagio verso un oggetto reso sempre più lussuoso, derivano da questa intuizione sull'incapacità a venire di avere un'esperienza valida, capacità che è sintomatizzata essenzialmente dallo "far scorrere il tempo".
Quanto vogliamo dire è che ogni media propone un certo tipo di tempo, mentre la presenza del tempo libero ha aperto uno squarcio nella vita umana socialmente organizzata, falla potenzialmente pericolosa da occupare al più presto con qualcosa di possibilmente innocuo e remunerativo.
Disciplinate il tempo ed avrete il controllo delle masse.

Una bella idea del *Luther Blisset Project* è il piacere dell'identità cangiante, ossia il piacere dell'identità collettiva che sta alla base del principio proiettivo di lettura in un qualsiasi testo, sia che si presenti in forma stabilizzata sia animata[12]. Lo possiamo chiamare il potere dell'Altrove/Altro, binomio che evoca nel reale un presente fittizio ordinato su di un insieme di regole cui quell'Altrove succede. Da qualche parte, o in un qualche tempo succede. Succederà. È successo.
Questo principio sta alla base del piacere della fruizione cinematografica. Suggeriva Christian Metz, in un celebre libro, che al cinema *si assiste, al posto di produrre*[13].
Proviamo a questo punto a stendere e a sintetizzare qualche punto fermo.
Abbiamo esaminato la tesi di Agamben, secondo il quale gioco e rito sono le due ruote dentate dello stesso differenziale che regola e produce il tempo umano.
Rito e gioco sono due forme di esperienza la cui discriminante è il tempo. Il tempo del rito è u-cronico, il tempo del gioco è una sorta di anti-tempo. Il tempo umano è un tempo sociale prima ancora che storico, e come tale regolato da alcune istituzioni. Il gioco si insinua tra esse, le simula, le affianca, secondo la celebre esposizione di Huizinga. Sintetizzando, si potrebbe allora dire che *il gioco istituisce una rappresentazione e fonda una storia, la società rappresenta un'istituzione e storicizza una fondazione*. Ne consegue che il gioco si muove nell'area della società prima della società, e rimane sempre in una sorta di cerchio dell'infanzia del tempo.

Arriviamo al problema del tempo nella fruizione del videogioco. Come osserva la studiosa Jessie C. Hertz si passa rapidamente dall'era della giocata *one shot, one life*, all'avventura lungometraggio dell'era *PlayStation*, tendente a prolungare o anticipare l'esperienza cinematografica (da cui tutta la serie di videogiochi ispirati a film celebri, e a volte nemmeno poi tanto recenti, con un pizzico di cinefilia).
Il vero antenato del videogame è la sala a gettone, luogo di attrazione proibita dal fascino torbido, e sopratutto zona franca, multietnica, livellante i ceti di provenienza, dove vige un criterio di meritocrazia: puoi restare, se sei bravo[14]. Le sale di giochi di fine secolo attiravano un pubblico di immigrati, e per questo erano temute e controllate: in questo hanno molto in comune con i primi cinematografi, nell'aprirsi di un varco tra le linee etniche e sociali. Entrambe le sale erano forse frammenti di quel paese dei balocchi dove il calendario è messo a repentaglio, dove si produce una sorta di tempo mitico in un altro-altrove leggendario e a cui tuttavia si crede e dove ovviamente si muovono figure di leggenda; nella leggenda del cinema, le star del muto; nella leggenda del videogame, Mario, Pacman, Donkey Kong... Entrambi i luoghi, cinema e sala a gettone, presentano tracce di piacere ludico abbinate a voyeurismo, contemporaneamente ad incerti prodromi di ritualità. Così c'è qualcosa a metà tra una curiosità morbosa e vagamente oscena e la reverenza nei testi dei primi commentatori del cinematografo, qualcosa che è possibile ritrovare anche nei ricordi dei frequentatori delle sale a gettone esaltati dalla Hertz.
Molti intellettuali intravidero nel cinema muto l'apparizione della potenza carismatica tipica di una nuova religione, sì, ma una religione senza un dio, come l'oggetto senza un'utilità invocato dai surrealisti. Lo schermo tornava a mostrare la violenza e la grazia del volto umano, costringeva a riconsiderare gli oggetti da una prospettiva alternativa a cui solo il dandy baudeleriano era stata l'ottocentesca risposta, e l'isteria studiata da Freud la nuova trasformazione. Il cinema muto affascinava Münsterberg, Pudovkin, Ejzenštejn come espressioni di un'arte totale, per la sua capacità di esternare una sinfonia delle cose, in cui persone e paesaggio si ritrovano accomunati in una dimensione unificante. Il cinema muto, in altri termini, proponeva a chi aveva tali occhi per vedere un'esperienza di realtà diacronica attraverso quella di una sincronia che si riteneva perduta, esperienza propria del rito, di cui parla Serge Daney, di fermare la diacronia e di fissare un istante nello schermo mentale per tutto il tempo di una vita a venire, nella memoria, lasciando allo spettatore il tempo di produrre e riprodurre la sua esperienza mentale.
Il segreto del piacere della fruizione cinematografica è legato a questa doppia temporalità, atto di vedere che Metz ha paragonato ad un altro momento della vita in cui lo scorrimento di un tempo vivente, che si avvia, e la memoria, che fissa in uno schermo del ricordo, si incrociano: l'atto di assistere ad una nascita.

Sono al cinema. Assisto alla proiezione del film. Assisto. Come la levatrice che assiste a un parto e per questo assiste la partoriente, sono presente al film secondo la duplicità modalità (e tuttavia unica) dell'esser-testimone e dell'essere-aiutante: guardo e aiuto[15].

La prima distinzione da fare tra tempo della fruizione cinematografica e tempo videoludico risalta dal contrasto nella durata: il principio del videogioco a venire è la continua umanizzazione del gioco tramite il tempo. Si parte dall'era del videogioco a tre vite, in cui la posta in gioco era la pura e semplice soppravvivenza, ossia il mantenimento della lotta, perseguendo il cieco nirvana del nichilismo totale. Poi si va verso una giocabilità calcolata prima in ore, che presenta una narrazione, poi in giorni, dove si richiede al giocatore di costruire una storia, ricostruire il calendario verso la simulazione di vita parallela in cui il piacere ludico è inversamente proporzionale all'ampiezza dell'intrattenimento che resta ancora da consumare. Videogiochi come la saga di *Age of Empires* si svolgono in tempo reale e richiedono continuità. Dietro c'è tutto un florido filone di giochi ad enigma, che hanno l'attrattiva maggiore nella facoltà di salvare la partita così da proseguire poi in un secondo momento. Si giocano a tappe, e la risoluzione di un rompicapo può richiedere giorni di tentativi. Il tempo del videogioco così si espande, e possiamo già immaginare giochi che durano quanto un'intera esistenza ordinaria, come mostruosi tamagochi simbiotici. In questa direzione va certamente la serie dei *Sims*. Dietro questa espansione del tempo ludico troviamo la fame d'esperienza, esperienza distrutta e molecolarizzata in diverse categorie nella società odierna. La voglia di esperienza si traduce in ansia del "memoriabile" che permette di fissare e rendere vivibile il proprio tempo vivente. Ma ciò di quanto ha di più estremo il tempo videoludico è che è un tempo che *siamo noi a controllare*. Così che la formula metziana, aggiornata al videogame, non è più soltanto "assistere al posto di produrre", ma *assistere per produrre*.

Davide Gherardi

Note

1. Giorgio Agamben, *Infanzia e Storia*, Einaudi, Torino 2001, p. 71.
2. Claude Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, Libraire Plon Paris, 1962, tr. it. *Il pensiero selvaggio*, Mondadori, Milano 1990, p. 45.
3. Così afferma Umberto Eco nella prefazione all'edizione italiana di *Homo ludens*. Johan Huizinga, *Homo ludens*, Amsterdam 1939, tr. it. *Id.*, Einaudi, Torino (1949) 1973.
4. *Ibidem*. p. 14.
5. Roger Caillois, *L'Homme et le sacré*, Gallimard, Paris, 1950, tr. it. *L'Uomo e il sacro*, Bollati Boringhieri, Torino, 2001, p.152.
6. *Ibidem*, p.153.
7. Serge Daney, *Persévérance*, P.P.L., Paris 1994, tr. it. *Lo sguardo ostinato. Riflessioni di un cinefilo. Raccolte da Serge Toubiana*, Il Castoro, Milano 1995.
8. Giorgio Agambem, *op. cit.*, p. 81.
9. Carlo Mongardini, *Saggio sul gioco*, Franco Angeli, Milano 1994. p. 24.
10. Alain Corbin (a cura di), *L'invenzione del tempo libero. 1850-1960*, Laterza, Roma-Bari 1996.
11. Jessie C. Hertz, *Il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Feltrinelli, Milano 1998. Vedi pp. 197-212.
12. Luther Blisset, *Totò, Peppino e la guerra psichica 2.0*, Einaudi, Torino 2000.
13. Christian Metz, *Le signifiant immaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Union Générale d'Éditions, Paris 1977, tr. it. *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Marsilio, Venezia 1980.
14. Jessie C. Hertz, *op. cit.*, pp. 56-57.
15. Christian Metz, *op. cit.*, p. 87.

L'avatar e la vertigine

Roger Caillois, nel fondamentale testo di teoria dei giochi *Gli uomini e i giochi*, individua quattro distinte classi di giochi ricollocabili nelle denominazioni *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*[1]. Alla prima categoria appartengono tutti i divertimenti di pura competizione, all'*alea* si attribuiscono le attività ricreative basate sul caso, dove le capacità dei soggetti coinvolti assumono un valore secondario, mentre le manifestazioni in cui il giocatore inscena "situazioni finzionali" sono attività di *mimicry*. La tipologia che fornisce alcuni spunti interessanti, al fine di uno studio comparativo tra cinema e videogiochi, sembra essere quella dell'*ilinx*, che racchiude tutte le attività ludiche in cui la dinamica di gioco porta il soggetto all'abbandono delle quotidiane forme di percezione della realtà a favore di una sperimentazione alterata e nuova del mondo circostante. Secondo Caillois, i giochi di *ilinx* portano alla ricerca della vertigine. A questi "divertimenti vertiginosi" apparterrebbero le attrazioni dei luna park (tra tutte, le più rappresentative sono le montagne russe), le capriole dei bambini nei campi, le altalene e, volendo aggiornare la categoria a più recenti attività ludiche, si potrebbero incorporare anche certi sport estremi quali il *bunjee-jumping* e il paracadutismo. Tutte queste forme di gioco, benché così differenti, sono accomunate dalla stessa conseguenza: annullano, anche se per poco, la coscienza del giocatore in una specie di panico psicologico e fisiologico. «In tutti i casi, si tratta di accedere a una specie di spasmo, di trance o smarrimento che annulla la realtà con vertiginosa precipitazione»[2]. Ma a chi non è mai capitato di provare un simile stordimento sensoriale dopo lunghe sedute di videogiochi? Specialmente con *game 3D*, in cui il senso di immersione dato dalla costruzione in profondità dell'immagine favorisce l'insorgere di un grumo allo stomaco anche solo dopo poche partite? Non a caso, Francesco Alinovi annovera tra i possibili principi di classificazione dei videogiochi proprio il concetto di vertigine elaborato da Caillois[3].
Riadattando la nozione di *ilinx* al contesto videoludico, si può facilmente affermare che i videogame basati sulla pura velocità d'azione e di risposta – per di più incalzata da tappeti sonori pressanti – e calibrati su frequenze gravi e martellanti, creano nel giocatore proprio lo stesso senso di panico. Alinovi ricorda che a procurare questo mutamento della coscienza sono tutti i *game* che «propongono un'alterazione della percezione visiva, creando, paradossalmente, effetti di straniamento di intensità crescente quanto più si avvicinano a ricostruzioni verosimili della realtà fatta di atomi»[4]. Quindi, anche le strategie di messa in scena utilizzate nei videogiochi procurano al consumatore un certo grado di "turbamento sensoriale": in particolare, l'uso di visuali inedite e vertiginose oppure altamente immersive (come le soggettive), associate a movimenti frenetici e barocchi, nonché ai caratteristici commenti sonori, creano nel fruitore un'eccitazione sensoria simile ad una leggera ubriacatura (non bisogna scordarsi che, a detta di Caillois, la degenerazione dei giochi appartenenti alla classe *ilinx* consiste nel ricorso a sostanze stupefacenti e ad alcolici).
L'introduzione del digitale ha consentito anche al cinema di sperimentare certe messe in scena tipicamente o principalmente videoludiche, giungendo a forme di ibridazione e ridefinizione di entrambi i mezzi. In particolare, l'immagine di sintesi ha favorito il totale disancoramento della macchina da presa da qualsiasi supporto di registrazione, incoraggiando la creazione di punti di vista fluidi, atipici, spiazzanti. Il primo passo in questa direzione è stato compiuto con l'introduzione della *steadycam*, strumento che ha assecondato la morbidezza dello sguardo, nonché una maggiore libertà d'azione. Solo l'evoluzione del digitale applicato al cinema ha concesso l'opportunità di sperimentare punti di vista *jamais-vu*. Lo spettatore, di fronte alle prodezze dell'immagine di sintesi, vive l'iperbole visiva che esplode sullo schermo, come un'esperienza d'ansia, una sorta di panico, ma altamente coinvolgente ed affascinante. I salti, i tuffi e i voli di Spider-Man producono in chi è in sala proprio questo senso di timore e di coinvolgimento fisico: è inevitabile seguire con il corpo le eccezionali giravolte dell'eroe sperando che non si schianti contro un grattacielo. Anche la sequenza di inseguimento su auto-volanti in *Star Wars - Episode II* funziona in modo simile: costruita come un giro sulle montagne russe, sembra scossa da una crisi ipercinetica, con improvvise accelerazioni, scatti, risalite e cadute dello sguardo sullo sconfinato agglomerato urbano. La figura delle montagne russe è ripresa ancora in modo esplicito nelle scivolate di Tarzan nell'omonimo film della Dysney e nella magnifica sequenza degli scambi di porte in *Monsters & Co.* Anche in questo caso il batticuore e il senso di timore disarmante sono resi attraverso la rappresentazione vertiginosa dello spazio sottostante il continuo saliscendi degli scambi delle rotaie. Queste sequenze producono lo stesso "piacer-panico" che accomuna una corsa a tutta velocità su un'auto sportiva, un salto in *bunjee-jumping* o un gioco di *ilinx*.
Scott Bukatman, a proposito dell'uso del digitale nel cinema contemporaneo, sostiene:

007 La morte può attendere

007 La morte può attendere

> Special effects redirect the spectator to the visual (and auditory and even kinesthetic) conditions of the cinema, and thus bring the principles of perception to the foreground of consciousness. [...] Special effects of contemporary cinema are thus only a more recent manifestation of optical, spectacular technologies that created immersive, overwhelming and apparently immediate sensory experiences, such as 'Renaissance' and elevated perspectives, panoramas, landscape painting, kaleidoscopes, dioramas, and cinema – a cinema, to borrow from Gunning and Eisenstein, of *attractions*[5].

Per chiarire meglio il tipo di esperienza visiva, l'autore utilizza il termine «kaleidoscopic perception», cioè quel tipo di percezione cinetica, immersiva e delirante che porta lo spettatore oltre le griglie della razionalità. Tra gli espedienti formali più sfruttati da certa produzione contemporanea, e che mirano a questo effetto inglobante e schiacciante, è necessario annoverare le soggettive di oggetti, come frecce, proiettili o palle da bowling, oppure i voli esuberanti del punto di vista che dribbla le aste di una ringhiera, si insinua nel toppa della porta, così come nello scarico del lavandino o nella faringe di una persona. Ma l'artificio più significativo rimane l'immagine immersiva, espediente formale sfruttato largamente da tutta la produzione *sci-fiction* a partire da *Guerre stellari* e teorizzato da Laurent Jullier[6]. L'immagine immersiva è un carrello in avanti che non ha come fulcro d'attenzione un soggetto/oggetto particolare, ma che ha come puro fine quello di mettere in movimento lo sguardo.
L'immagine immersiva, che inscrive lo spettatore all'interno di un dispositivo visivo fortemente centripeto, provoca, secondo Jullier, «une sorte d'ivresse douce, de léger vertige qui le trasporte virtuellement de son fauteuil au coeur de l'image»[7]. Esempi significativi di immagini immersive si rintracciano in *Matrix*, *Johnny Mnemonic*, *Stargate* e *The Cell*. Non a caso, il tunnel spazio-temporale, figura tipica della fantascienza, ha ormai acquisito la forma dell'immagine immersi-

va proprio perché "attrae" lo spettatore all'interno dell'immagine. È interessante notare come anche Jullier, cercando di spiegare il tipo di sensazione indotta da questo espediente, utilizzi come termine di paragone il giro in giostra o sulle montagne russe, tipico divertimento *ilinx*. Nella produzione cinematografica *mainstream* lo spettatore è sottoposto ad una sequela di *input* sensoriali che devono essere assorbiti non più con la sola vista, ma con il corpo intero, che "vibra" in risposta alle sollecitazioni visive, sonore e tattili. L'esperienza della visione infatti non è più esclusivamente oculare ma si fa plurisensoriale. Sempre Jullier elabora anche il concetto di "film-concerto", cioè quello spettacolo cinematografico in cui la pista sonora tende a detronizzare quella visiva. Queste pellicole creano, se fruite in sale adeguatamente attrezzate, un vero e proprio effetto di "bagno sonoro", che procura allo spettatore «la sensation de flotter au centre d'un magma dont les sons, surtout sons graves à grande dynamique, touchent directement, comme l'eau du bain – et même de façon bien plus *intrusive* qu'elle – son corps entier»[8]. Secondo Jullier, il corpo dello spettatore, proprio perché immesso in una fonte sonora inglobante, e sollecitato da frequenze gravi, risponderebbe con una vibrazione interna. Questo tipo di cinema, sempre acceso e virtuosistico, non è più interessato a ciò che avviene sulla scena quanto a far crescere l'eccitazione emotiva, panica, sensoria dello spettatore. Uno spettacolo fatto di eccessi visivi e sonori, per certi aspetti più simile ai numeri dei parchi di divertimento Dysney, sposta l'interesse dello spettatore dalla dimensione cognitiva a quella sensoriale. «Entrato nella fase post-oculare della ricezione, lo spettatore attiva la globalità del suo apparato per ricavare dal contatto un'eccitazione artificiale»[9]. La visione del film cancella la distanza con ciò che avviene sullo schermo e, come in un videogioco, trascina lo spettatore in un'esperienza plurisensoriale da vivere qui e ora e con tutto il corpo. La "via del sensorio" intrapresa dal cinema manifesta il tentativo di proporre allo spettatore una visione totale e completamente avvolgente, che evoca l'interattività piuttosto che il coinvolgimento cognitivo e patemico.

Roberto Braga

Note

1. Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes. Le masque e la vertige*, Editions Gallimard, s.l. 1967, trad. it. di Laura Guarino, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2000, seconda edizione.
2. *Ibidem*, p. 40.
3. Francesco Alinovi, *Mi gioco il cervello. Nascita e furori dei videogiochi*, Liocorno, Roma 2000.
4. *Ibidem*, p. 161.
5. Scott Bukatman, *The Ultimate Trip: Special Effects and Kaleidoscopic Perception*, in «Iris», n. 25, Spring 1998, p. 79, corsivo dell'autore.
6. Laurent Jullier, *L'Écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, L'Harmattan, Paris 1997.
7. *Ibidem*, p. 71.
8. *Ibidem*, p. 60, corsivo dell'autore.
9. Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000, p. 151.

Tre angeli alla console
Cinema, videogame e società: il caso *Charlie's Angels*

In memoria di Joe Strummer

Stretto in una situazione relazionale ricca di "affinità elettive", il rapporto fra cinema e videogame rischia di essere valutato, nella sua sostanza, in forma unilaterale (chi per primo, fra i due media in questione, ha mutuato con successo i propri modelli operativi a spese dell'altro?) e finanche ovvia (la considerazione che fra i due sistemi espressivi vi sia un legame di primordiale parentela, poiché entrambi si basano su delle immagini in movimento, su dei regimi di narrazione "efficaci" e su un dispositivo di comunicazione che prevede dei momenti in cui è richiesto allo spettatore-giocatore di assumere una particolare ruolo attivo nella decodifica e nella gestione del messaggio audiovisivo). Per cercare allora di scampare a questo scontato esercizio di stima delle reciproche interferenze che intercorrono fra queste due forme mediali[1], proponiamo non solo di considerare questo incontro come già avvenuto nella realtà dei fatti, con modalità molto simili a quelle riscontrate in passato per l'incrocio avutosi fra cinema e fumetto; ma anche di elaborare una nuova classificazione del fenomeno in questione che tenga maggiormente conto del contesto produttivo, degli ambiti sociali di consumo e del paesaggio mediale di riferimento entro cui operano questi processi osmotici. Nel tentare questo, ci serviremo dell'analisi di un film particolare, *Charlie's Angels*, allettante prodotto cinematografico americano commissionato nel 1998 dalla Sony al regista di videoclip McG (Joseph McGinty Nichol). Di questo blockbuster hollywoodiano ci preoccuperemo di fornire una fotografia quanto più dettagliata possibile della sua dimensione spettacolare, tutta sospesa fra una "eccitante" estetica dell'*alta velocità*[2] e un modello di rappresentazione cinematografica di pura attrazione tecnologica, entro il quale, però, come è stato osservato, «la logica del videogame e l'estetica digitale non sono state [ancora] del tutto assorbite»[3]. Per tale fine, compiremo un percorso esplorativo che a tratti potrà sembrare in certa misura inconcludente, dal momento che si opererà un po' *al di fuori del testo*, ma che al suo termine fornirà, almeno per quelle che sono le nostre intenzioni, una chiave di lettura in più rispetto al discorso generale che investe le contaminazioni in atto tra cinema e videogame.
In primo luogo, considereremo il tipo di *paratesto* che ha finito, distribuendo la sua collocazione in più serie temporali, per contornare questa pellicola; ovvero cercheremo di valutare quell'insieme di testi, di natura talvolta diversa, che hanno contribuito a preparare il terreno adatto perché un'opera come questa fosse accolta secondo un preciso modello interpretativo. Proprio come è stato di recente fatto notare nell'ambito degli studi sulla ricezione dei film, «i paratesti sono quindi tutti quegli spazi che, spesso a partire da un intento promozionale, forniscono delle precise chiavi di lettura di un testo al suo (potenziale) recettore»[4]. Agendo in tal senso, saremo portati a verificare per il nostro film, al di fuori delle sue logiche eminentemente testuali, quale genere di consumo sia stato maggiormente incoraggiato e precostituito.
In secondo luogo, entreremo all'interno del *testo*, al fine di scoprire i principi di base che reggono il suo funzionamento. Valuteremo perciò con attenzione, e con un certo interesse analitico, le sue forme organizzative interne, nella convinzione che sia necessario collegare quest'ultime alle complesse e plurime dinamiche che appartengono al contesto socioculturale di riferimento.
Infine, ci soffermeremo sui *dispositivi contestuali* che regolano nella realtà odierna la fruizione e la programmazione dei film. Quello contemporaneo per gli spettatori è un modo di andare al cinema totalmente diverso rispetto a quello che succedeva una quindicina di anni addietro; una esperienza ludica a metà strada fra il gioco e la disincantata accettazione del valore seduttivo delle merci, un'esperienza che ripete in parte le coordinate di consumo sedimentatesi all'inizio del cinema, quando le immagini del *cinematografo* costituivano un'attrazione fra le mille altre occasioni di spettacolo e di divertimento visivi che si realizzavano in linea sintagmatica in ambito urbano o, molto più spesso, in quello extracittadino. Il grande testo delle meraviglie, dove senza soluzione di continuità si susseguivano numeri d'intenso splendore fantasmagorico, si ripropone oggi, neanche sotto tante mentite spoglie, nei *multiplex*, strutture adatte ad ospitare nella periferia urbana un considerevole numero di sale cinematografiche (dalle dieci alle venti) integrate spesso e volentieri con esercizi commerciali di differente fisionomia.
Ma bando alle premesse e procediamo senz'altro all'analisi, che partirà necessariamente, come già detto, da ciò che sta nei *dintorni del testo*.

«Una specie di scoppiettante videogame»
La sequenza che apre *Charlie's Angels* si colloca ai margini del testo propriamente detto, andandosi a sistemare fra le immagini del logo della casa di produzione della pellicola (la Columbia Pictures Industries) – dalle quali prende letteralmente vita – ed i successivi titoli di testa, assai simili a quelli che, negli anni Settanta del secolo appena passato, servivano ad annunciare l'inizio di ogni episodio dell'omonima serie televisiva. Tale sequenza, ambientata all'interno di un aeroplano in volo ad alta quota, ci descrive la spettacolare e pericolosa cattura, da parte delle tre donne poliziotto, di un giovane terrorista. È in questo preciso istante che il testo comincia a parlare di sé esibendo il proprio progetto discorsivo; ed è proprio da questa serie di rapide inquadrature che il nostro film dichiara le sue parentele più prossime con il suo precedente televisivo, invitando così lo spettatore a regolare le proprie modalità di fruizione[5]. Secondo la tassonomia predisposta da Marcello Walter Bruno per i rifacimenti in ambito cinematografico, il film di Joseph McGinty Nichol si inscriverebbe all'interno della categoria *remake esplicito*, dal momento che il remake è «enunciato paratestualmente come tale,

per il titolo o per l'attribuzione del soggetto nei titoli di testa»[6].
Inutile dire che questo immediato richiamo intermediale svolge sino ad un certo punto la propria funzione pragmatica di orientamento spettatoriale, visto che il target pensato dai produttori del film è da ricercarsi fra le frange più giovani del pubblico cinematografico attuale; pubblico, questo, che per ovvie ragioni si trova impossibilitato a misurarsi con una memoria televisiva di venti-trent'anni fa[7]. Per questi spettatori gli episodi della vecchia serie televisiva delle tre donne poliziotto saranno uno dei tanti riferimenti mediali e culturali a cui ancorare il film, con la possibilità che questo serial, per questi giovanissimi, si trasformi «into a classic text, that is into an object in which linguitic forms and elements of meaning act in a canonical, stylised fashion»[8].
Per i fini che qui ci si propone, sembra assai più utile allora cercare di definire in concreto quali tipi di letture del film siano state maggiormente incoraggiate dalle molteplici consegne *epitestuali*[9] che si sono mano a mano accalcate intorno alla pellicola. Nell'ambito della carta stampata e della critica cinematografica, tanto di livello popolare quanto di taglio più specialistico, *Charlie's Angels* viene dipinto come un «karaoké sonore [...] et visuel, où publicité, film d'action, clip, avant-garde féministe trouvent miraculeusement leur place», che «accumula gli effetti a scapito del ritmo»; come «una specie di scoppiettante videogame» e un «high-adrenaline remake of the 1970's TV classic»; e ancora come «a stylish pop divertissement», «un luccicante vuoto innocuo, iperveloce e modaiolo», che «encourages its audience to join in the party» e dove «non c'è nulla da capire»[10].
Ad un secondo ideale livello *epitestuale* giova invece dar conto del fatto che il nostro film ha subito, sin dalla sua fase promozionale, un trattamento commerciale assai degno di nota: un sito Internet molto ben congegnato, una sofisticata colonna sonora che annovera al proprio interno svariati titoli delle più disparate canzoni pop e rock degli ultimi trent'anni, assieme ad un videoclip musicale che riprende le immagini più spettacolari del testo principale, hanno ulteriormente rinforzato il suo carattere eminentemente ludico e seducente. La pratica sociale e culturale di assistere ad una sua proiezione assume così gli stessi connotati della partecipazione ad un gioco, dove, come tra poco si vedrà, al piacere della decodifica intertestuale ed intermediale si affianca quello "energetico" delle variazioni di ritmo e di intensità percepibili nel montaggio, nella dimensione sonora e nella cromia dei colori.

«Senza senso, ma con grande ritmo»
Sébastien Bénédict e Jean-Sébastien Chauvin, in un loro articolo dedicato al tema della costruzione del tempo nei videogiochi narrativi, riducono a due gli assi lungo i quali il "racconto" per immagini elettroniche può evolversi, crescere e produrre tutta la sua complessità diegetica. Il primo asse è quello della *temporalità dilatata*, temporalità tutta giocata sulla fondamentale opposizione fra velocità e lentezza, fra la spinta per il giocatore a perseguire un obiettivo concreto (per esempio, la liberazione di un ostaggio tenuto prigioniero) e il suo continuo differimento. Il secondo asse invece è quello della *temporalità contratta*, dove accelerazioni improvvise del corso degli eventi, pericoli e minacce di varia specie, nonché nuovi punti di vista da cui osservare gli accadimenti, imprimo alla "narrazione" un'andatura schizofrenica e sincopata:

> La quête – scrivono i due autori in proposito –, avec ce qu'elle suppose de capacité à se projeter, à réfléchir à l'utilité de tel ou tel objet dans l'environnement, fait place à une pulsion motrice, un temps de l'action pure, non discursif, qui réveille la logique hypnotique présidant à nombre de jeux d'immersion[11].

Sia dal punto di vista narrativo che della rappresentazione *Charlie's Angels* obbedisce a queste due logiche temporali. Il contenuto della sua narrazione – un doppio gioco criminale sventato dalle tre detective ed architettato da un giovane programmatore di software desideroso di eliminare il loro capo allo scopo di vendicare la morte del proprio genitore – si articola secondo uno schema spazio-temporale costituito da quindici sequenze. Tale sistema, sul piano della coerenza degli elementi che lo costituiscono internamente, risulta essere estremamente omogeneo e compatto: se è vero che ogni singola sequenza sembra chiudersi in se stessa obbedendo ad una nuova «economia spettatoriale» dove «la comunicazione cede il passo alla comunione»[12], ottemperando all'esigenza di programmare «un'enciclopedia del desiderio spettatoriale, consultabile per voci-attrazione leggibili da qualsiasi punto del testo»[13], è altresì vero che i singoli segmenti costituenti la storia del nostro film dialogano reciprocamente fra loro tramite una serie di dispositivi e di codici cinematografici naturalizzati dalla tradizione e dalla pratica hollywoodiana (voce fuori campo, dissolvenza incrociata in chiusura ed in apertura, montaggio parallelo, musica d'accompagnamento extradiegetica), inscrivendo il nostro testo entro le coordinate del cinema classico.
È proprio all'interno della dialettica tra *condensazione* e *rarefazione* degli elementi significanti che la pellicola di McGinty gioca le sue carte migliori nella partita apertasi, in quest'ultimo decennio, tra cinema e videogame. Ad ogni punto del film è possibile applicare una simile lettura, constatando puntualmente la natura ibrida di un testo che, flirtando molto con la nostalgia, tenta di assorbire le innovazioni introdotte dalle nuove (ma anche dalle vecchie) tecnologie all'interno di un alveo espressivo convenzionale[14]. Così la contrapposizione ripetuta fra inquadrature in *splitscreen* e *widescreen*, tra riprese in *flow motion* e *slow motion*, tra immagini dai colori saturi e immagini dai toni "realistici", nonché l'alternanza di scene d'azione accompagnate da una musica dal ritmo incalzante e di scene dai tratti più distesi e sonoramente meno incisivi, sembrano proprio suggerire, allo sguardo dello spettatore, una duplice chiave partecipativa all'evento, un modo di organizzare la propria visione sempre in bilico tra il coinvolgimento scopico emotivamente sovradimensionato[15] e la necessità di seguire le fasi di un racconto che, al di là delle molteplici sorprese che può riservare, viene creduto sempre coerente e plausibile in tutte le sue parti.

«Ci si diverte abbandonandosi alle sciocchezze della storia»
Dopo esserci soffermati – seppur assai velocemente – sui dispositivi paratestuali e su quelli testuali che hanno finito rispettivamente per orientare la lettura del nostro film e per disegnarne le nervature interne, occupiamoci ora, altrettanto rapidamente, delle coordinate contestuali che, in linea generale, ne regolano il consumo.
Per questa via entriamo nel dominio della cultura, qui intesa – con le parole di Raymond Williams – come «un intero sistema di vita, materiale, intellettuale e spirituale»[16], nel cui ambito la tradizionale distinzione tra pratiche culturali "alte" e pratiche culturali "basse" non ha ragione di esistere, e dove tutti i testi prodotti dalla società acquistano, attraverso varie e complesse dinamiche, uno specifico significato ed un preciso valore per coloro che se ne appropriano[17].

Charlie's Angels

Sul piano culturale, quindi, il nostro film può assumere una molteplicità di significati, che solo fino ad un certo segno è giusto ascrivere al campo dell'estetica. Un film come questo infatti, alla luce di quanto si è cercato di verificare sin qui, può procurare una serie di piaceri interamente connessi con le più comuni esperienze di vita provate dai suoi spettatori. Così al piacere di ritrovare riproposto – nella trama, nelle immagini e nella caratterizzazione dei personaggi – ciò che ci è di più familiare fa riscontro un piacere eminentemente scopico, incentrato sulla sola disponibilità all'atto di guardare; al piacere di poter attuare delle proprie operazioni di decodifica intertestuale e intermediale si aggiunge il piacere del racconto, ossia il piacere derivante dalla sola messa appunto di un proprio schema di lettura del film in relazione al suo supposto progetto narrativo. Graeme Turner, che si è soffermato lungamente su questo genere di gratificazioni, ha fornito di esse una fondamentale definizione:

> They are social, cultural pleasures, appropriated by individuals for their own use but in no sense originating with each individual. They are pleasures offered by other social practices within popular culture too, and therefore reveal how the social practice of film is enclosed within *other* practices, within other systems of meaning[18].

Charlie's Angels da questa prospettiva non fa alcuna differenza: il "già noto" e il "già conosciuto" (il colpo di scena nella scoperta della macchinazione criminale) assumono una veste senz'altro più intrigante se corredati da immagini altamente spettacolari; il riconoscimento di una serie di innesti testuali (i duelli acrobatici assai simili a quelli visti in *Matrix*) e mediali (il "precedente" televisivo – ma

Charlie's Angels

soprattutto la straordinaria presenza di brani musicali che hanno segnato l'evolversi della cultura giovanile degli ultimi trent'anni) acquista come atto una forte densità comunicativa per il solo fatto di essere posto accanto ad altri parametri interpretativi che considerano il racconto «unicamente in quanto discorso, parola reale rivolta dal narratore al lettore»[19]. Simili piaceri, al di là di una loro lettura in chiave psicanalitica, acquistano vieppiù spessore se integrati con altre forme di sollecitazione visiva e auditiva che, in tempi recenti, sono alla base di un nuovo modo di "andare al cinema". È proprio il caso di osservare come quel *modo energetico di produzione di senso* teorizzato da Roger Odin alla fine degli anni Ottanta del Novecento a cui si è fatto riferimento più su[20] possieda parecchie probabilità di attivarsi all'interno di una serie di luoghi caratterizzati da una forte presenza di socialità ed in cui, come nota Vanni Codeluppi, la merce assume la qualità di spettacolo, liberando così tutta la sua intensità comunicativa[21]. *Multiplex* di variabile specie e misura, annessi o meno ad uno *shopping center*, allo stato attuale sono i nuovi templi della visione, in cui si realizzano fantasmagorici viaggi nei territori del cinema ed in cui può anche capitare di assistere alle avventure dei "tre angeli" di Charlie.

Enrico Biasin

Note

1. Lavoro peraltro egregiamente compiuto nel saggio di Andrea Romeo, *La Doom Generation*, in «Segnocinema», a. XVIII, n. 92, luglio-agosto 1998, pp. 28-31. Romeo nota che il cinema, proprio a partire dagli anni Novanta, ha cominciato a modellarsi sul linguaggio elaborato dai videogames «restandone pervaso nel ritmo, nelle schematizzazioni simboliche, nel tempo della narrazione che da lineare diventa frequentemente ciclico» (p. 29).
2. Giona A. Nazzaro parla, citando in proposito film come *La Mummia. Il ritorno*, *Con Air*, *Fuori in 60 secondi*, *X-Men*, di «una estetica del blockbuster», dove «tutto si amalgama all'interno di un unico movimento, teso sostanzialmente nemmeno a stupire quanto (più banalmente) a conservare l'attenzione dello spettatore» (Giona A. Nazzaro, *Seduzione della velocità immobile. Pearl Harbor e l'estetica del blockbuster*, in «Cineforum», a. XLI, n. 6 (406), luglio 2001, p. 80).
3. Giacomo Manzoli, *Cinegames fantasmagorici. Etienne Gaspard Robert, il ritorno*, in «Cineforum», a. XLI, n. 7 (407), agosto-settembre 2001, pp. 45-46.
4. Ruggero Eugeni, Raffaele De Berti, *La statura orizzontale. Il caso di «Novelle Film»*, in «La scena e lo schermo», n.s., a. IV, n. 1, gennaio-giugno 1992, p. 83.
5. Due, a nostro parere, sono gli elementi degni di nota che servono ad istituire nella prassi della successiva visione di *Charlie's Angels* questo riferimento ipertestuale: a livello sonoro, il tema musicale dell'omonima serie TV, costantemente proposto per buona metà dell'intera sequenza; a livello visivo, la programmazione, sul minischermo cinematografico dell'aereo, della sigla iniziale del serial *T.J. Hooker* nella sua (falsa) trasposizione per il cinema, connotata dalla seguente frase pronunciata da uno dei passeggeri: «Un altro film tratto da una vecchia serie TV».
6. Marcello Walter Bruno, "Remake", in Leonardo Gandini, Roy Menarini (a cura di), *Hollywood 2000. Panorama del cinema americano contemporaneo. Generi e temi*, Le Mani, Recco-Genova 2001, p. 186.
7. I telefilm della serie *Charlie's Angels* occuparono i palinsesti televisivi americani dal 1976 al 1981; i primi episodi del serial giunsero in Italia verso la fine di questo periodo.
8. Leonardo Quaresima, *Loving Texts Two at a Time: The Film Remake*, in «CiNéMAS», vol. 12, n. 3, Spring 2002, p. 83.
9. Ricordiamo che per Gérard Genette è *epitesto* «qualsiasi elemento paratestuale che non si trovi annesso al testo [...], ma che circoli in qualche modo in libertà, in uno spazio fisico e sociale virtualmente illimitato» (Gérard Genette, *Soglie. I dintorni del testo*, Einaudi, Torino 1989, p. 337).
10. Rispettivamente: Olivier Joyard, *Charlie's Angels*, in «Cahiers du cinéma», n. 552, décembre 2000, p. 86; Ada Arcieri, *Charlie's Angels*, in «Duel», n. 85, dicembre 2000-gennaio 2001, p. 13; Filippo La Porta, *Angeli fuori posto*, in «La tele», a.I, n. 1, maggio 2002, p. 22; *Charlie's Angels*, in «Film Review», n. 619, Summer 2002, p. 87; *Highs, Lows, & Status Quos. The Year in Relief: Sixteen Movies that Mattered – and Why*, in «Film Comment», vol. 37, n. 1, January-February 2001, p. 66; M.L., *Charlie's Angels*, in «Ciak», a. XVII, n. 1, gennaio 2001, p. 26; Andy Medhurst, *Charlie's Angels*, in «Sight and Sound», vol. 11, n. 1, January 2001, p. 44; Mauro Gervasini, *Charlie's Angels*, in «Film TV», a. VIII, n. 49, 3 dicembre 2000, p. 15.
11. Sébastien Bénédict, Jean-Sébastien Chauvin, *Maîtriser ou se perdre. Expériences temporelles de la narration dans les jeux vidéo*, in «Cahiers du cinéma», Hors-Série, Spécial Jeux Vidéo, septembre 2002, p. 47.
12. Cfr. Roger Odin, *Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur: approche sémio-pragmatique*, in «Iris», n. 8, 2e semestre 1988, pp. 121-137.
13. Silvio Alovisio, "La memoria nascosta. Intermedialità e riscrittura della tradizione", in Leonardo Quaresima (a cura di), *Il cinema e le altre arti*, La Biennale di Venezia/Marsilio, Venezia 1996, p. 235.
14. Al film di McGinty è dunque plausibile applicare la lettura che Eric S. Faden dà dei più attuali Cyberfilm americani. In un suo recente articolo, Faden spiega come Hollywood storicamente abbia sempre dimostrato una certa ritrosia, quando non una forte resistenza, ad accettare la "rivoluzione" digitale impressa agli standard della comunicazione cinematografica. Ad esempio, a proposito di *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995) Faden scrive: «Although the script urges the repurposing of digital technology to create new visual forms [...] the film conservatively adheres to Hollywood's invisible, "straightforward" style and "solid" narrative formulas» (Eric S. Faden, *The Cyberfilm: Hollywood and Computer Technology*, in «Strategies: Journal of Theory, Culture & Politics», vol. 14, n. 1, May 2001, p. 82).
15. «Allo spettatore – osserva a riguardo Gianni Canova – non è chiesto di "interpretare" alcunché, ma di prendersi tutto il piacere che riesce a catturare *transitando* dentro un gigantesco luna-park emotivo che funziona, in ogni istante, come uno stimolatore di sensi» (Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000, p. 58).
16. Raymond Williams, *Cultura e Rivoluzione industriale. Inghilterra 1780-1950*, Einaudi, Torino 1968, p. 19.
17. La cultura viene quindi qui intesa in senso "ampio", ovvero come «something that exists only as a process of mutual appropriation in which various pratices and discourses are constantly shared between and among social groups» (Scott Cutler Shershow, *New Life: Cultural Studies and the Problem of the "Popular"*, in «Textual Practice», vol. 12, n. 1, Spring 1998, p. 25).
18. Graeme Turner, *Film as Social Practice*, Routledge, London-New York 1999, p. 143.
19. Tzvetan Todorov, "Le categorie del racconto letterario", in AA. VV., *L'analisi del racconto*, Bompiani, Milano 1969, p. 250.
20. Cfr. nota 12. «Il *modo energetico* – nota in proposito Francesco Casetti – mira a far vibrare al ritmo delle immagini e dei suoni senza riguardo ai contenuti» (Francesco Casetti, *Teorie del cinema 1945-1990*, Bompiani, Milano 1994, p. 281).
21. Vanni Codeluppi, *Lo spettacolo della merce. I luoghi del consumo dai* passages *a* Disney World, Bompiani, Milano 2000.

CAMPUS

Tesi di laurea di argomento cinematografico discusse all'Università di Padova. a.a. 2001 2002

Relatore: prof. Giorgio Tinazzi
Emanuele Sattin, *Il cinema di Florestano Vancini*
Chiara Casetto, El Angel Exterminador *di Luis Buñuel*
Chiara Michelon, *Jean Vigo. Il cinema dei contrasti*
Pietro Gorlani, *La trilogia della terra di Giuseppe Santis*
Paola Bano, *Temi ricorrenti del conflitto familiare e della follia ne:* I pugni in tasca, Salto nel vuoto, Enrico IV
Gioia Zaffanello, Buñuel legge Galdós: I casi di *Nazarin e Tristana*
Sabrina Rosati, O Megalexandros *di Thodoros Anghelopulos: il molteplice e le sue linee di confine*
Morena De Bortoli, *Il cinema di Jean-Pierre Melville*
Serena Zampollo, Dillinger è morto *di Marco Ferreri*
Giulia Albrigo, *Il cinema di Peter Del Monte*
Silvia Brussi, *Wim Wenders:* Fino alla fine del mondo
Lisa Masola, *Il posto delle fragole* di Ingmar Bergman
Mara Zordanazzo, *Il cinema di Valerio Zurlino*
Simona Zanon, *Il cinema di Giuseppe Piccioni*
Stefano Sinigaglia, *Bresson e Dostoevskij:* Une femme douce
Alessandra Zorzi, Il sorpasso e Profumo di donna: *Il viaggio e la mente nei film di Dino Risi*

Relatore: prof. Gian Piero Brunetta
Emanuela Greggio, *"La Difesa del Popolo" e il cinema negli anni 1908-1999: evoluzione di un rapporto*
Francesca Brinis, Senso, *una storia nella storia. Dalla novella di Boito al melodramma di Visconti*
Sonia Carandente, *Il cinema di Francesca Archibugi*
Paola Penzo, *Il cinema storico-mitologico italiano del dopoguerra*
Cristina Beraldin, *La critica cinematografica di Arturo Lanocita nel "Nuovo Corriere della Sera" (1950-1960)*
Emanuela De Rossi, *Il cinema di Alan Parker*
Silvia Riviello, *La critica cinematografica di Alberto Consiglio*
Giuseppe Davalli, *Cinema D'Essai e Multiplex: Viaggio nell'esercizio cinematografico Veneto tra arte ed intrattenimento*
Federico Fava, *Realtà come metafora. L'opera cinematografica di Elio Petri*
Cristina Campagnaro, *L'espressione dell'arte attraverso i linguaggi digitali: Il museo nel CD Rom*
Marco Segato, *Il cinema etnico di Martin Scorsese*
Silvana Schiavo, *L'opera cinematografica di Jim Jarmusch*
Giovanni Businaro, *Il mito di Ludwig II di Baviera ne film di Luchino Visconti tra cinema e letteratura*
Giovanni Magalotti, *Viaggi e personaggi nel cinema italiano degli anni '90*

Relatore: prof. Mario Brenta
Alberto Cogo, *Il linguaggio della realtà.* Recinti: *una sperimentazione sulle modalità comunicative del film documentario. Il montaggio: la ricostruzione del senso*

EXIT ONLY
GIFTS
POLICE
Connesso.it
CARNICA
Assicurazioni
BANCA
CREDITO COOPERATIVO
MANZANO
Euro 7,75